

Лабиринты и Минотавры: Мир

Амазонки! Все, что вы хотели знать о женщинах — воинах Мифики

Написано Оливером Леграном и Эндрю Трентом

Со вкусом иллюстрировано неизвестными классическими художниками

Ученые Мифики, да простит их Артемида, имеют в лучшем случае очень бедное представление о Амазонках Дикого Севера — но эй, ведь все эти ученые — мужчины, не так ли? Позвольте же мне в этом своеобразном отчете «демистифицировать», если можно так выразиться, моих Сестер.

Дидо из Амазонии

Наследие



Благородная воительница Амазонии

Любому понятно, что такая фалоцентрическая культура как жители Трех Городов — и по большому счету всей Мифики, находят очень трудной для понимания характер и культуру Амазонии.

Однако мы, амазонки, принимая в расчет общее наследие мира, ничем в общем не отличаемся от остальных. У нас разный цвет кожи и волос, многих это удивляет, но нельзя найти «типичную» амазонку — две сестры поставленные рядом друг с другом будут отличаться как день и ночь.

Фактически, всё чем мы, северяне, отличаемся от других женщин, так это более высокий рост и конечно же более спортивная форма. И в то время как ваши философы и ученые из всех сил пытаются понять — какие силы, божественные или магические, дают нам нашу силу и отличные физические показатели, мы просто продолжаем свои тренировки.

Наша культура основана на строгом обучении, как военном, так и физическом. В то время как все остальные обитатели Мифики стремятся к роскоши и потаканию своим капризам, мы живем по простым правилам — активная жизнь и здоровая пища. Но достаточно об источнике нашей силы.

Вместо этого позвольте мне объяснять то, как мы появляемся на свет. Независимо от того, какие странные легенды вы возможно слышали об этом, например, что мы вылупляемся из яиц или вырастаем из камней, а иногда даже оказываемся рожденными бесполоыми зимними волками — это всё не правда.

Всё намного проще — как я уже упомянула мы такие же люди как и все, а значит и появляемся на свет по тем же законам природы.

Однако, в отличие от ваших культур, наши матери получают семя от одного из бесчисленных рабов нашей страны, которые попадают к нам со всех, самых дальних углов Мифики. В этом-то и кроется секрет, почему мои сестры часто обладают чертами самых разных культур и так не похожи друг на друга.

Среди амазонок вам легко может встретиться например особа с огненно-рыжими волосами, ярко синими глазами и бледной кожей северян, сражающаяся плечом к плечу с чернокожей, черноволосой женщиной имеющий восточный разрез глаз.

Есть ещё одна вещь усвоив которую вы поймете характер Амазонии. Мужчина участвующий в воспроизводстве потомства не представляет для нас никакой ценности. В нашем языке нет даже эквивалента слова «отец». Не существует не «дядь», не «братьев», ни даже «сыновей». Мужчина — это всего лишь мужчина, пригодный только для использования в качестве рабочей силы или немногим более того.

Из-за этого мы отслеживаем своё происхождение только по материнской линии, а значит и стать амазонкой можно только родившись в Амазонии.

Без сомнения вам не понравилось всё сказанное мной. Такова природа мужчин. Возможно я смогу настроить вас менее враждебно, если расскажу миф, один из тех, которыми вы, люди Трех Городов, так очаровываетесь. Это миф о появлении Амазонок.

Миф об основании Амазонии



Антионера, первая королева Амазонии

Согласно нашим легендам, каждая амазонка ведет свой род от одной из предшественниц, известных как Семь Сестер. Действительно, на нашем языке слово «Амазонка» означает «сестра».

Тысячелетия назад, в начале Эры Мифов, земли, что мы сейчас населяем называли **Скарматией**. Здесь правил могущественный деспот по имени Гаргорос. Царь Гаргорос имел девять сыновей и девять дочерей; сыновьями он особенно гордился, потому что они были самыми великими воинами Скарматии.

Девять дочерей — прекраснейших девушек, были по его словам «его самым большим сокровищем».

Гаргорос использовал детей для расширения своей власти: его сыновья постоянно участвовали в эпических походах и войнах, они завоевывали новые земли, наносили поражения бесчисленным противникам и постоянно расширяли владения отца. Дочерей же Гаргорос постепенно раздавал в жены наиболее могущественным и самым богатым союзникам.

Самая старшая дочь была женой царя соседних земель. Но когда через год после свадьбы две других сестры посетили её, они увидели, что несчастная стала едва ли большей, чем просто раба, полностью подчиненная своему жестокому и подлому мужу.

Когда две потрясенные «принцессы» сообщили об этой ситуации отцу, Гаргарос ответил им, что женщина должна знать своё место и что ничего страшного в этой ситуации нет.

Для сестер это стало настоящим ударом — они вдруг поняли, что подобная судьба уготована в будущем и им. Старшая из них должна была выйти замуж через несколько месяцев и новость настолько ошеломила её, что спасаясь от отчаяния она покончила с собой — вскрыв себе вены.

Когда Гаргарос узнал о этой трагедии он был более раздражен, чем убит горем, ещё бы — ведь это самоубийство расстраивало все его планы — провалился удачный брак с сильным союзником!

Третья дочь после этого поклялась страшной клятвой, что она никогда не будет преклоняться перед мужчинами. Она заперлась в храме Артемиды и молилась семь дней и семь ночей, чтобы Госпожа Охоты дала ей сил, для сражения с любым мужчиной.

Тронутая печалью и преданностью принцессы, Артемида даже не посоветовавшись с Аполлоном, своим братом, подарила ей то, что она просила.

С полученными способностями и сердцем льва, третья дочь сплотила оставшихся сестер и начала кровавое восстание против отца. Никто не ожидал такого поворота и женщины, учинив однажды великую резню, в один момент покончили с господством мужчин, а затем установили новую форму правления — *гинократию*.

Третья дочь приняла новое имя — Антинера и стала Королевой Амазонок. От ее семейства и идет род Амазонок, женщин, благословляемых Артемидой, чтобы быть сильными как мужчины.

Историю Антианеры рассказывают каждой маленькой девочке Амазонии; спустя три дня после достижения половой зрелости,

каждая Амазонка проходит церемонию посвящения, где она получает оружие (лук, копье и т.д.) и признается истинным воином и полноправной частью сообщества.

Затем она приносит клятву Антианеры — никогда не позволять себе становиться рабом мужчины. И действительно, истинная Амазонка предпочтет смерть такому позору.

Те редкие Амазонки, нарушившие клятву, чтоб завести обыкновенную семью, вызывают гнев Артемиды и умирают при первых родах, плодом которых всегда является мальчик — как напоминание о причинах их падения.

Как раз такая участь и постигла недавно Антилопу, жену царя Фесеоса Афинского: Антилопа родила сына, принца Ипполита, и тут же умерла от того, что глупые афинские врачи назвали «осложнениями» — но каждая амазонка знает, что такая судьба уготована всем отступницам. Хотя то, что и сама Антилопа знала о своей судьбе делает её судьбу действительно трагической.

История

Народ Амазонии имеет длинную историю которой по праву гордиться. История эта полна великолепными победами — но не волнуйтесь, я не буду утруждать вас бесконечными списками королей, героинь и славных битв.

Уже осознание того, что наше королевство существует и поныне, говорит лучше всяких слов.

Для Амазонки свобода как женщины и как воина более важна чем собственная жизнь: это — священный подарок Артемиды Семи Сестрам, истинный повод и главный (если не единственный) мотив во славу которого, уже не одно столетие наши великие героини вершат свои славные дела.

Именно вера в эту священную свободу укрепляла наши сердца в борьбе со злыми (что не удивительно, для мужчин) автократами Эры Магии. Позже, этот же священный принцип заставил нашу

мудрую Королеву объявлять войну кентаврам Цокании, которые руководствуясь типично мужской грубостью пытались напасть на нашу Родину.

Общество



Амазонка на войне

Вы действительно хотите узнать больше о том как живет наше общество? Я спрашиваю потому что хорошо знаю, как вы, посторонние, реагируете на такие сведения. Хорошо, но не говорите, что вас не предупреждали. Я попробую для примера поместить себя в ваши же фалоцентрические минойские сандалии и на примере показать как различаются наши с вами взгляды на некоторые вещи. Вероятно это единственный способ заставить вас усвоить несколько основных истин, о мире в котором мы живем.

Сначала, я хотела бы обесценить несколько неправильных представлений накопившихся у вас за столетия гинекофобия: мы не едим мужчин, и даже более того — не приносим их в жертву нашей богине; мы не отрезаем одну из грудей, чтоб лучше стрелять из лука (однако большинство амазонок-стрелков действительно носит асимметричную перевязь на груди, чтоб та не мешала при стрельбе) и главное, мы не убиваем наше мужское потомство, просто потому, что мы не рожаем сыновей.

Благодаря благословенному дару Артемиды Семи Сестрам, все наши дети — это исключительно девочки, которые в будущем станут такими

же воинами, как их матери.

Отступники



...и в мире

Нарушение клятвы Антианеры — единственное исключение, когда у амазонки рождается мальчик. Однако первый ребенок, будет и последним, так как его рождение убьет мать прерывая её род — ведь как вы помните, ни одна амазонка не рождается в рабстве.

Общество нашего королевства базируется на двух основных принципах: гинеократия и матриархат.

Гинеократия означает, что вся власть находится в руках женщин. Нами управляет королева и все женщины-воины, которых вы могли бы назвать «аристократией». Однако в Амазонии быть воином и быть благородным — фактически одно и то же.

Все амазонки принадлежат тому, что мы называем Домами, или, как говорят ваши философы в их типично шовинистической классификации — «расширенными матриархальными кланами».

Существует всего семь таких домов — по одному для каждой из первых Семи Сестер. Королевский дом ведет родословную от самой Антианеры.

Каждый Дом управляется собственным советом старейшин, с одной избранной Сестрой действующей как лидер во времена войн или других кризисов; глава Королевского Дома это разумеется сама

Королева.

Наши генеалогические древа не включают записи об «отцах», «сыновьях» или «братьях», так как этих понятий для нас просто не существует. Отца у амазонки нет — только мать, чего вполне достаточно, чтоб рожать других амазонок. Это просто как день.

Свадьбы, браки и т.п. это всё изобретения мужчин которых в нашем обществе не существует — вещь наиболее похожая на брак — связь, которая может существовать между двумя возлюбленными амазонками, но нет, я не буду потворствовать вашим диким инстинктам и подробнее рассказывать об этом.

А теперь давайте вернуться к социальной организации. Семь Домов формируют военную, политическую и экономическую основу нашего общества — каждый имеет свою армию женщин-воинов, собственные земли и особые традиции. Вражды между Домами практически нет; ведь в отличие от ваших аристократических семейств, где доминируют мужчины, наши Дома не нуждаются в увеличении или укреплению своих политических полномочий через междинастические браки (ведь они у нас не существуют, помните?); в результате, Амазония представляет собой очень устойчивое политическое образование, объединенное под сильной и великодушной властью нашей Королевы.

В нашем обществе каждый кто не является амазонкой — раб. В нем нет места для таких сложных и ненужных по существу концепций как «гражданин» или «свободный человек» — как уже говорилось выше, свобода, благородство и способность владеть оружием это привилегия исключительно амазонок.

Все мужчины в Амазонии — рабы, однако мы не лишаем их их «мужественности» (это лишь очередной миф), но не все рабы являются мужчинами.

Они используются в основном для сельского хозяйства и другой тяжелой работы (но НИКОГДА в качестве вспомогательной силы в

сражении, даже при самых отчаянных обстоятельствах), в то время как рабы-женщины используются для личного или домашнего обслуживания.

Все наши ремесленники и ученые также рабы, однако как и везде, самые квалифицированные или образованные из них ведут не самую плохую жизнь. Разумеется пока помнят своё место.

К этому времени вы вероятно уже задаетесь вопросом — как мы заводим детей? Хорошо, точно так же как все другие женщины — спариваясь с мужчиной.

Единственное различие в нашем случае — этих мужчин ни в коем случае нельзя назвать нашими «мужьями» (ещё одно слово которого нет в нашем языке), или, например, «возлюбленными»; два раза в год, во время Весеннего Равноденствия и во время Летнего солнцестояния, мы исполняем ритуалы изобилия под священной защитой Артемиды — мы идем в лес, надев при этом маски (и очень немного одежды), где встречаем сильного, здорового мужчину-раба и ...

Я остановлюсь на этом, так как никому не разрешается обсуждать Священные Тайны Артемиды с посторонними. Вы сможете целиком положиться на своё воображение. Всё-таки это вам не руководство по Древним Сексуальным Тайнам Амазонок.

В древние времена, мужчин-рабов которые уже выполнили свою роль в обряде изобилия, казнили, но эта практика была оставлена несколько столетий назад, с тех пор, как хорошие рабы стали попадаться всё реже и реже.

Сегодня, единственные кого действительно убивают после спаривания — сумасшедшие, считающие, что их роль в обряде изобилия дает им какие-то особые права — включая, например, возможность безнаказанно говорить о таких вещах. Ну и хватит об этом.

Каждый из Семи Домов Амазонии называют по имени одной из

первых Семи Сестер. Семь названий таковы: **Антианера** (Королевский Дом), **Диона**, **Аттала**, **Тамара**, **Велледа**, **Ипполита** и **Марада**. Таким образом, мое полное имя — Дидо, дочь Вирии, из Дома Диона. И последняя вещь о названиях — нашу Королеву всегда называют Антианерой. При вступлении на трон, она оставляет своё прежнее имя и становится живущим воплощением первой Королевы амазонок. Мы не даем своим правителям династических номеров и потому Антианера будет вечно восседать на троне Амазонии.

Религия

Вот мы и подошли наконец к теме религии — другого неиссякаемого источника мифов, неправильных представлений и недоразумений, в отношениях между амазонками и другими народами.



Артемида, покровитель Амазонии

Многие минейцы считают, что амазонки не имеют никакой религии просто потому что у нас нет жриц, храмов и других атрибутов «цивилизованных» культов. Однако это ошибка — наши леса это наши храмы и каждая Амазонка сама ответственна за свою веру.

Хотя мы действительно не имеем никакой формы организованного духовенства, наши Старшие Сестры действуют как хранители священных знаний и главы различных Домов, а кроме того проводят обряды изобилия и другие религиозные церемонии с нашей Королевой (которую вы наверняка назвали бы «великой жрицей») во главе.

Вы можете догадаться, что мы в Амазонии поклоняемся только богиням и то далеко не всем.

Главная богиня — конечно Артемида, кого мы почитаем в трех разных аспектах: Дева, Охотница и Богиня Луны — самое таинственное, мистическое воплощение, которое привязано к нашему видению власти и матриархата так же как и к обрядам изобилия...

Однако некоторые наши воительницы поклоняются и Афине. Часть ее приверженцев даже полагают, что общество Амазонии должно наконец «продвинуться» в объятия «цивилизации», что не так давно вызвало трения с сестрами придерживающихся старых традиций и расценивающих Афины как «постороннее божество».

В Амазонии также поклоняются и Деметре, но это удел наших рабов поскольку она не богиня воинов; ее культ — единственный разрешенный среди рабов, что позволяет ей занимать весьма специфическую нишу в нашем обществе. Несмотря на то, что некоторые дезинформированные ученые охотно в это верят, мы не имеем никакого отношения к Гере, сдавшей свою свободу и женственность «мужу Зевсу» — вашему типичному самовлюбленному и потакающему своим желаниям мужскому богу.

И не говорите нам о Гесте..... богиня домашнего очага и семьи? Как же! Богиня покорности и пассивности, кажется звучит намного лучше!

Ах да, есть ведь ещё Афродита. Поклонение ей считается запрещенным в Амазонии, потому что мы испытываем немного интереса к богине, которая использует соблазнение как инструмент в достижении своих целей и чьи прислужники никогда не касались

лука или копья.

Богиня шлюх, как называют её некоторые Старшие Сестры. Мы также знаем, что она стоит за каждой клятвопреступницей увлекшейся мужчиной. Но Артемида всегда спасает заложников этой так называемой «богине любви» от её пагубного проклятия.

Возможно Афродита и имела некоторое отношение к судьбе старших сестер Антианеры, но мы никогда не узнаем об этом, потому что она никогда не упоминается в нашей мифологии.

И что, никаких Божественных даров?

Факт, что в Амазонии не существует жриц вовсе не подразумевает, что здесь не бывает Божественно одаренных людей. Как это может случиться? Дело в том, что в Амазонии духовная и светская власть находиться обычно в одних руках, о чем нам буквально страницу назад рассказывала Дидо.

Поэтому в условиях игры, Амазонка, которая становится главой своего Дома получает полный набор Божественной помощи жрицы Артемиды с количеством Очков силы основанном на её уровне как Амазонки (который к этому времени будет уже достаточно высоким). Это правило — исключение из философии М&М, которая обычно не позволяет персонажам использовать навыки сразу двух разных классов, однако эта способность компенсируется тем, что лидерам Домов Амазонии больше не позволено покидать страну в поисках приключений и других экспедиции из-за их священных обязанностей перед Домом и Королевством.

Другими словами, любая амазонка-игровой персонаж достигшая такого статуса автоматически выбывает из игры и становится не игровым персонажем, если конечно Ведущий не пожелает создать кампанию, целью которой будут важные для всего королевства дела за пределами Амазонии.

Положение лидера Дома не доступно Амазонкам с уровнем ниже 5 и требует Воли и Удачи, по крайней мере не ниже 19, что показывает

просто выдающуюся силу характера и не менее выдающееся божественное покровительство.

Однако, даже если персонаж соответствует всем заявленным требованиям, её продвижение «по службе» не будет автоматическим — лидер всегда только один и назначается советом Старших Сестер после смерти прежнего правителя.

Во избежание политической конкуренции и междоусобицы, большинство лидеров Дома выбираются как правило по ряду очевидных признаков (самая старшая или наиболее многообещающая дочь), но реальное решение в любом случае принадлежит совету Старших Сестер.

Полномочия священника предоставляются лидеру каждого Дома — прямое отражение их священного суверенитета; они появляются у лидера во время особой церемонии, где в полной мере проявляется сила Артемиды... которая немедленно исчезнет, если лидер когда-либо оскорбит богиню или оставит свои обязанности правителя.

Амазонки поклоняющиеся Афине не могут рассчитывать ни на одну из ролей местного духовенства. Именно по этой причине «афиняне» часто оставляют Амазонию, чтобы стать искателями приключений; большинство из них становятся Божественными Агентами Афины и таким образом устанавливают особую, уникальную связь со своей богиней-покровителем.

Культура

Большинство ученых скажет вам, что наш родной язык — борецкий, на котором говорят также и Гиперборейские варвары, но это верно лишь отчасти. Я говорю так потому, что мы освободили Язык Матерей от влияния многих мужских слов и понятий, точно так же как наши предшественницы освободились когда-то от тирании мужчин.

Большинство из нас также знает Минойский, который мы используем при контакте с посторонними. Мы не имеем книг, свитков или любой

другой формы сохранения письменности: в Амазонии знания передаются от матери к дочери через рассказы, поэмы, песни и другие формы устных преданий. Сохранение и передача этих знаний — одна из главнейших задач наших Старших Сестер, Амазонок ставших слишком старыми для битв, но продолжающие сражаться — теперь уже за память о нашем народе.

Всё время существования Амазонии по Мифике распространялись лживые слухи о том, как мы убиваем или порабощаем любого мужчину, достаточно глупого, чтобы входить в пределы нашей страны. Это просто не верно. Авантюристы-мужчины которые заходят время от времени на территорию Амазонии рассматриваются нами как свободные люди (как вы помните в нашем внутреннем обществе такой привилегии не существует), пока они уважают наши обычаи и не предпринимают попыток сделать из нас «нормальных женщин» (*независимо от того, что это означает*).

Однако не обманывайтесь — хотя с недавних пор такое отношение к чужестранцам довольно обычное явление, мы все еще знаем как вершить быстрое правосудие над теми, кто злоупотребил нашим гостеприимством или попытался отнять нашу свободу. В Амазонии есть популярная поговорка: *Мужчина, который действует как минотавр, умрет подобно минотавру*.

Амазония



Прекрасная (у всех вкусы разные, да?) Амазонская принцесса

Амазония — прекрасная, плодородная земля густых лесов и крутых гор; один лирник запада описывал наше королевство как «живое

воплощение женского тела», хотя, может он и имел слишком уж живое воображение (или может даже это был какой-то идиотский способ обаять нас с помощью своей типично мужской поэзии). Посторонние обычно находят наш климат удивительно умеренным для такой северной страны, особенно, по сравнению с близлежащей Гипербореей.

Однако земля Амазонии содержит и много опасностей, которые часто могут оказаться фатальным для случайных гостей нашего края — диких животных, чудовищ, встречающихся то здесь, то там, и конечно же самих сестер. Артемида благословила нас родиной созданной будто бы в ее облики — дикой, красивой и беспощадной к врагам.

Вся человеческая деятельность сконцентрирована в Семи Цитаделях, рассеянных вокруг диких земель, делая Амазонию по настоящему неприступным королевством. Каждый из этих укрепленных оплотов управляется своим Домом; наибольший из них — Королевская Столица Антианеры (наш единственный настоящий город), который расположен в Сердце Амазонии, окруженном диким священным Лесом Артемиды.

Подобно королевской цитадели шесть других крепостей названы по имени их правящих Домов (Дионы, Тамары и т.д.). Крепость дома для амазонки является телом, а сам дом — душой (или кровью, ведь для амазонок душа и кровь — это одно и то же).

Вы хотите узнать больше? Приезжайте к нам в королевство и увидите всё своими глазами..., я буду в Афинах через два дня, после чего вновь вернусь на родину, чтоб побыть некоторое время среди своих людей.

Вы можете отправиться со мной если конечно сможете вести себя должным образом и забудьте о всех женофобских предубеждениях — помните, что я говорила ранее о мужчинах и минотаврах?

Представляете ли вы себе поездку в земли действительно свободных женщин?

Черные Амазонки Харибдии

Согласно некоторым настойчивым слухам, глубоко в южных джунглях Харибдии находятся легендарный Затерянный Город Нега, населенный чернокожими девственными Амазонками, управляемыми бессмертной Королевой по имени Зенобия.

Хотя они и не связаны с Амазонками Амазонии, Черные Амазонки разделяют многие культурные черты их северных двоюродных сестер, включая гинекратию, матриархат и преданность таинственной Богине Луны, которая вполне может быть Артемидой в одном из ее обликов.

Единственное логичное объяснение стоящее за этой тайной — события подобные рассказу о царе Гаргаросе, также случались и в Харибдии, закончившись с почти с теми же последствиями — они и объединяют женщин-воинов со всего мира!

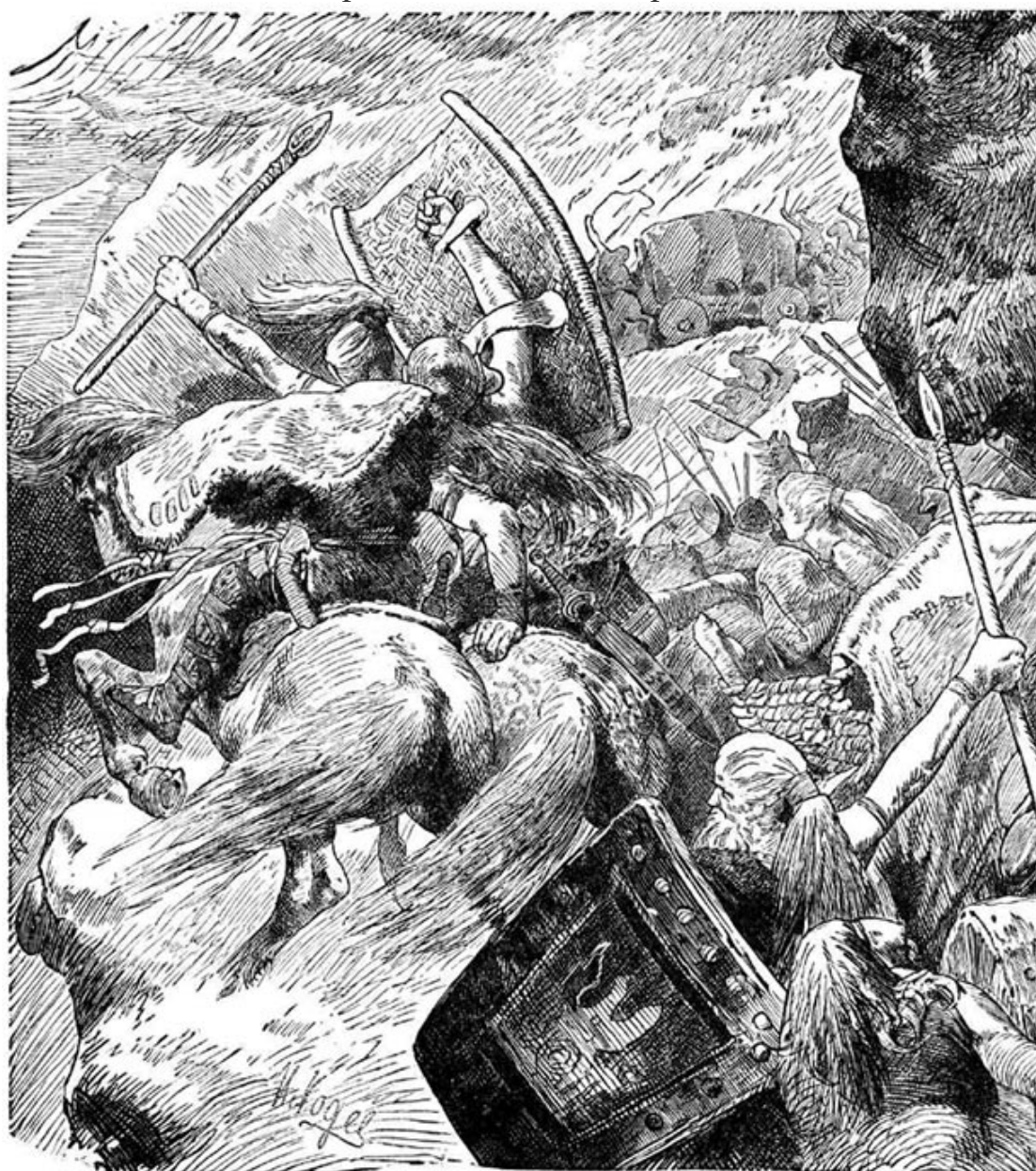
Гиперборея: Дальний Север

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, Мир приключений

Комментариев нет

Истинные и проверенные факты о варварах Дикого Севера
От Эвримиона Далеко путешествовавшего, лирика, учёного и
авантюриста

Переведено Оливье Леграном



К северу от Земли Трех Городов, за полными чудовищ Медными Горами, находится холодная земля Гиперборея - родина диких племен одевающихся в меха и поклоняющихся солнцу.

Руководство Ведущего, с. 8

Дальний Север

Первое, что нужно знать о Гиперборее – то, что её не существует. Нет ни самой гиперборейской нации, ни культуры. На самом деле концепция Гипербореи – это абстракция, придуманная минейскими учеными и исследователями, чтобы обозначить одним словом несколько очень различающихся племён, живущих к северу от минейских земель; в качестве имени Гиперборея (что условно можно перевести как «крайний север») имеет не большее культурное значение, чем другие картографические выражения этноцентризма, такие как «terra incognita» или «Восток».

Этот факт не помешал большинству минейских ученых рассматривать различные гиперборейские народы как единый народ «варваров» (еще одна отличительная черта этноцентризма), несмотря на то, что так называемые гиперборейские племена можно разделить, как минимум, на три различные культурные группы – с разными обычаями, разными физическими характеристиками и даже разными божествами...

Основной довод этой упрощенной классификации заключается в том, что все эти племена используют общий язык. Но те, кто изучал борейский, знают, что этот так называемый «общий язык» на самом деле включает в себя многие региональные варианты и диалекты – причём гораздо больше, чем, скажем, наш любимый минейский.

Тех же самых ученых, должно быть, передергивает при мысли о том, что афиняне, гераклейцы, аргосцы и [серифосцы](#) могут рассматриваться как нераздельные части единой гипотетической минейской нации – хотя они говорят на одном языке, поклоняются одним и тем же богам и имеют очень схожие обычаи. И если мы считаем, что небольших культурных различий, существующих между

нашими четырьмя городами-государствами, достаточно, чтобы придавать каждому из них самобытность, то, следуя этой логике, мы должны признавать серьёзные отличия, которые существуют между так называемыми «гиперборейскими варварами».

Земли Гипербореи

Гиперборейские земли очерчены тремя естественными природными границами, это: Медные горы, обозначающие границу между галлейской территорией и минейскими народами, река Рена, разделяющая галлейскую и кимбрийскую территории, и Великий Гиперборейский лес, который выступает естественной границей между кимбрийскими и тулеанскими землями.

Река Рена



Непобедимые силы гордых галлейских воинов, сплавляющихся по реке Рене

Река Рена – естественная граница между двумя «нациями» – опять же, я использую очень слабо подходящий термин, поскольку и галлеи, и кимбрийцы подразделяются на множество беспокойных, нередко соперничающих кланов, которые способны объединить только самые сильные и амбициозные вожди... И, к счастью для минейской цивилизации, галлеи и кимбрийцы никогда ещё не объединяли свои силы: если подобное однажды случится, то останутся считанные поколения, прежде чем Три Города падут перед дикой мощью Севера...

Но давайте вернемся к реке Рене: для кимбрийцев это не просто река, а живая богиня. На самом деле река является домом для клана северных наяд, известных как Дочери Рены, которые выступают в качестве защитников священных рек всего региона.

Великий Гиперборейский лес

Великий Гиперборейский лес – это не только глухомань, полная опасных созданий и древних природных духов. Он также является священным *местом*, по крайней мере, для кимбрийцев, которые воспринимают его как границу Земли Мёртвых. Вот почему даже храбрейшие кимбрийские воины попросту откажутся отправиться в самое сердце леса. Не потому, что они испытывают страх (никогда даже не *думайте* этого о кимбрийце), но потому, что «*не должен живой добровольно входить в Земли Мёртвых*». Те, кто не соблюдает это священное правило, как полагают, становятся полуживыми существами, известными как умертвия, которые проникают обратно в мир живых, сея смуту, раздор и смерть.

Внешние части леса являются домом для клана северных дриад, хульдр, которые выступают в качестве священной стражи лесов, и, кажется, уже давно соперничают с Дочерьми Рены.

Опубликовано: Минотавр №6

Перевод: Konrad

Гиперборея: галлеи, кимбрийцы и тулеане



Типичный летний день в Гиперборее

В ходе моих поездок через гиперборейские земли я повстречал три различные культурные группы, каждая со своим собственным разделением на кланы, племена и враждующие фракции: галлеи, кимбрийцы и тулеане.

Очень сложно определить, какая из этих трех групп является более многочисленной. Мои собственные наблюдения заставляют меня поверить, что по численности они приблизительно равны, но чрезвычайная разбросанность их поселений делает любую форму демографических подсчётов практически невозможной – не говоря уже о том, что ни один из этих народов не ведёт что-нибудь даже отдалённо напоминающее архивы или хроники. У «гипербореев» не существует письменности и очень ограниченное понимание математики, что делает устную традицию единственным способом передачи знаний.

Я опишу эти группы в географическом порядке: с юга на север. Согласно нашим цивилизованным стандартам, чем дальше на север, тем более «варварскими» становятся народы.

Галлеи

Территории, которые находятся ближе всего к минейским землям

(грубо говоря, расположенные между Медными горами и рекой Рена) находятся под контролем различных галлейских племен.

Лучше всего минейцы знакомы с типичной внешностью галлейских воинов (которая, на самом деле, уже стала стереотипом всех гиперборейских варваров): это рослые широкоплечие мужчины с длинными усами и заплетенными в косы волосами, в странных одеждах для ног, известных, как *штаны*, сражающиеся с обнаженным торсом и безгранично обожающие выпивку, песни и езду на колесницах.

Цвет волос галлеев варьируется от очень светлого до очень чёрного, и у них обычно зеленые, серые или карие глаза. Их светлокотие длинноволосые женщины славятся своей красотой – хотя нужно иметь в виду, что галлейское представление о красоте существенно отличается от наших классических канонов.

Может показаться, что галлейские боги сильно отличаются от наших Олимпийских божеств; но на самом деле имеют с ними много общего – большинство галлейских богов являются антропоморфными божествами с узнаваемыми сферами влияния (как, например, война, деторождение, мудрость или даже поэзия), и (более или менее), организованы в довольно сплоченный пантеон, известный как Племя Матери-Земли (см. ниже галлейских богов для более подробной информации).

Кимбрийцы



Молодой кимбрийский воин, спешащий в битву

Земли к северу от реки Рена находятся под властью кимбрийцев, которые являются заклятыми врагами галлеев и регулярно ведут кровопролитные войны против них, так как кимбрийцы постоянно стараются расширить свои владения на юг от реки. Кимбрийцы, как правило, повыше и более массивно сложены, чем галлеи, с русыми волосами и серыми или голубыми глазами.

В отличие от галлеев, кимбрийцы не носят штанов, оставляют свои волосы незаплетёнными и часто демонстрируют длинные нечёсанные бороды, которые они украшают золотыми кольцами, костяшками и разными безделушками. В то время как галлеи предпочитают сражаться мечом или копьем, воины кимбрийцев в качестве излюбленного оружия почти всегда выбирают меч или топор – при этом кимбрийские боевые топоры представляют из себя здоровенные, угрожающего вида штуковины, которые имеют очень мало общего с тем, что называл бы топором минейский солдат.

В целом, кимбрийцы, как правило, еще более воинственны, чем галлеи и одержимы расширением своих земель «на юг от Реки». Боги кимбрийцев гораздо более примитивны и архаичны, чем галлейские божества (которые итак кажутся чрезвычайно «варварскими» среднему минейцу). В данном случае, «бог» – это

ошибочный термин, поскольку кимбрийские божества включают в себя и силы природы сами по себе (к примеру: гром, солнце, луна, зима и т.д.), и то, что можно назвать «архетипами животных» (как волк или медведь) или даже места (такие, как Великий Гиперборейский лес или река Рена).

Тулеане

Третья группа, тулеане, обитает еще дальше к северу, в горах Тулеанского Предела и западе Мёрзлого моря; они очень редко встречаются к югу от Великого Гиперборейского леса.

Физически тулеане очень близки к кимбрийцам (и иностранные наблюдатели часто их путают), но волосы у тулеан часто ярко-красного цвета, что дало им прозвище Красноголовых среди кимбрийцев.

Тулеане также имеют много общих культурных черт с кимбрийцами – действительно, древний кимбрийский миф описывает кимбрийцев и тулеан как «двух враждующих братьев-близнецов». Несмотря на это сходство (или, возможно, благодаря ему?), две культурные группы очень враждебны друг другу и часто называют себя «кровными врагами».

Есть некоторые существенные различия между тулеанами и кимбрийцами, особенно в том, что касается религии (я использую этот термин в широком смысле): в то время как кимбрийское поклонение силам природы осуществляется в очень простой (и удивительно абстрактной) манере, тулеане имеют единственного верховного бога: Имира, который, по их мифам, является Царём Зимы, Отцом всех гигантов и (конечно) прародителем тулеанского народа. Поэтому многие тулеане относятся к себе как к носителям крови гигантов.

Опубликовано: Минотавр №6

Перевод: Konrad

Гиперборея: Общество и культура

Общество

Социальная структура обществ кимбрийцев и тулеан – как минимум, довольно рудиментарна: все свободные мужчины – воины, и все воины – свободные люди. К этой категории не относятся женщины, рабы и дети; в большинстве племен дети мужского пола считаются взрослыми мужчинами по достижении возраста около 13 лет. Как и в минейском обществе, женщины занимаются только домашними делами, а рабы – ну, они рабы.

Среди гипербореев нет профессиональных торговцев или ремесленников: кузнецы, плотники и другие необходимые ремесленники – просто воины, обладающие ремесленными навыками, которые они используют во благо своего племени в мирное время.

Каждым племенем правит царь – но не обманывайте себя этим титулом: большинство этих племенных царей – лишь нечто большее, чем вожди поселений. В большинстве племен титул передается по наследству, однако другие способы «избрания» законного царя (типа выборов, назначения друидами или просто драки до смерти) также являются вполне легитимным средством.



Политический аргумент в гиперборейском стиле

Галлеи в целом, следуют этой же племенной организации, но имеют несколько более сложную социальную структуру, поскольку их общество включает и некую форму священства — друидов, группу, чрезвычайно уважаемую соплеменниками, в том числе самими царями. Крупнейшие галлейские общины также имеют несколько лирников (известных как барды), пользующихся всеобщим уважением; они выступают в качестве рассказчиков, поэтов, музыкантов и хранителей племенной истории, что играет особенно важную роль в культуре, не имеющей письменности.

Большая «культурная утонченность» галлеев (опять же, я использую этот термин в широком смысле — мы ведь говорим про *варваров*) отражается и в их пантеоне, который имеет интригующее сходство с некоторыми истинными богами (см. ниже).

Наконец, следует отметить, что небольшая часть галлейских друидов и бардов — это «друидессы» и «бардессы», и что галлейские женщины (особенно королевской крови) иногда получают определенную степень уважения и преданности, неизвестную среди звероподобных кимбрийцев и тулеан. Вероятно, это происходит благодаря влиянию бардовских песен и поэзии, которые часто восхваляют женскую красоту, а также включают в себя немало трагических любовных историй.

Культура

Для галлеев, кимбрийцев и тулеан битва — это ВСЁ; именно в войне человек находит наилучшие возможности, чтобы проявить свою личную силу — как физическую мощь, так и моральную стойкость или оба эти качества вместе.

Действительно, сила и воля являются самыми важными качествами для гиперборейских воинов. Их мало интересуют (или заботят) такие вещи, как стратегия, построение войск или военное руководство; они не имеют «армий» в привычном для нас значении, но орды воюющих, диких воинов (некоторые из них даже сражаются полностью обнаженными) заливают поле боя волнами ярости и крови... Ах, мне

кажется, я становлюсь немного поэтичным...

Говоря о поэтических метафорах, галлейский бард однажды сказал мне, что гиперборейские воины дерутся, как волки – и этот образ может быть более значимым, чем кажется на первый взгляд: обычный гиперборейский воин, действительно, сражается как дикий волк-одиночка и приказы гиперборейских военачальников своим воинам в самом деле очень близки к инстинктивной, животной власти вожака над другими волками. И среди кимбрийцев и тулеан эта власть, действительно, может быть оспорена в поединке – в точности так же, как и в волчьей стае (это является одной из причин, почему большинство гиперборейских царей чрезвычайно щедро одаривают своих воинов).

Несмотря на глубокие культурные различия, галлеи, кимбрийцы и тулеане имеют очень схожие взгляды на человека, жизнь и мир в целом. Превыше всего они ценят мужество, честь и верность; в Гиперборее предатели, трусы и клятвопреступники более ненавидимы и презираемы, чем реальные враги. Они считают, что слово человека – это его обязательство, и что честь человека (или его бесчестие) распространяется и на всю его родню.

Семья и кровное родство крайне важны для них; действительно, нет гиперборейца, который будет когда-либо полностью доверять человеку, не имеющему семьи или не знающему, кем были его предки. Глубоко сидящее в них чувство чести также делает их безмерно гордыми, властными и быстро находящими повод для ссоры... но также при этом исключительно верными своим родственникам и друзьям. Помимо неизменного мужества в бою, главное качество, которое ожидается от царя – это не выказывание политической проницательности (к счастью для их цивилизованных соседей...) или даже здравого смысла, но широта души, в виде щедрости (подарков, благодеяний, военной добычи и т.д.) и гостеприимства (пировать, пить и пить ещё больше и т.д.).

Поскольку они не ведут письменные записи и полностью полагаются на устную традицию, гиперборейцы не имеют никакого понятия об

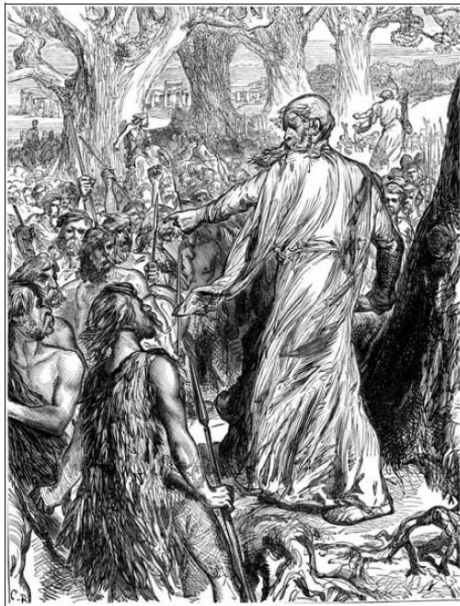
истории, как мы её понимаем. Их друиды рассматривают время не как линию, а как круг (который может быть представлен различными круговыми символами, такими как кольцо или змея): события сами по себе повторяются в циклическом (но часто весьма туманной) манере, которая (конечно) может быть правильно интерпретирована только друидами. И только внимательно изучая скрытые послания прошлого можно предсказывать будущее – что, вероятно, объясняет галлейскую одержимость искусствами всех видов (будь то ремёсла, поэзия или судьба) и чрезвычайную важность для них генеалогии (в противоположность истории), изучение которой является ещё одной прерогативой друидов и бардов.

Опубликовано: Минотавр №6

Перевод: Konrad

Гиперборея: Мифы и Боги

Мифы



Друид, благословляющий гиперборейских воинов перед битвой

Каждая из трех гиперборейских культурных групп имеет свои

собственные мифы о происхождении.

Как уже упоминалось, тулеане считают себя смертными потомками **Имира**, первого гиганта (на самом деле, вопрос того, как их гигантский прародитель мог на самом деле оплодотворить смертную человеческую женщину, лучше оставить фантазии). Эта волшебная сказка почти наверняка не более чем выдумка, но в действительности может скрывать некоторую толику истины, поскольку северные районы Гипербореи также являются домом для расы полу-гигантов, известных как Цари-Гиганты, которые внушают тулеанам благоговейный страх; возможно, некоторые из этих Царей-Гигантов смешались со смертными женщинами (вероятно, из племени кимбрийцев, что могло бы объяснить большое сходство между двумя культурами) в Эру Мифов, дав рождение расе тулеан, в точности, как в легенде об Имире.

Кимбрийский миф о происхождении и более прозаичен, и в то же время более загадочен: кимбрийцы верят, что их прародители были детьми *Отца Неба* – также известного в борейском языке как Кром («гром») или Вотан («шторм») – и *Матери Земли*, часто отождествляемой с Великим Гиперборейским лесом.

Галлеи имеют гораздо более сложные (и весьма загадочные) мифы о происхождении – с участием Матери Земли, Солнца и Луны, неких гигантских Змей и «Космического Яйца», которое, в зависимости от того, с кем из друидов вы говорите, может представлять мир как таковой в чреве каждой женщины или какой-то волшебный котел, связанный с циклами жизни.

Цари-гиганты и двиммерлаки

В Эру Мифов небольшой клан сверхъестественных существ, известных как Цари-Гиганты, упал со звезд в северной части Гипербореи. Несмотря на то, что означает их имя, эти существа не являются истинными гигантами. Это бледные гуманоиды большого размера, обладающие колдовскими пси-силами. Вскоре после прибытия они начали строительство пяти великих городов, чьи имена теперь скрыты туманами времени – все эти города расположены в

самых дальних уголках Гипербореи.

Они легко внушали трепет местным варварским племенам, предкам современных тулеан, которые вскоре начали относиться к ним как к живым богам и стали их смертными вассалами и слугами. Для тулеан того времени Цари-Гиганты были “детьми Имира”; согласно тулеанской легенде, Имир – имя какого-то изначального гиганта, но, возможно, это просто название звезды, с которой так называемые Цари-Гиганты упали...

В течение веков (возможно, даже тысячелетий), Цари-Гиганты правили своей небольшой, но могущественной империей как неоспоримые хозяева северных частей Гипербореи. Затем, в Эру Магии, господство Царей-Гигантов было оспорено могущественным альянсом немёртвых Автократов-Колдунов, известных как цари-чернокнижники или двиммерлаки. С помощью тёмного колдовства, нескольких уникальных артефактов и легионов немёртвых воинов, известных как умертвия, двиммерлаки уничтожили цивилизацию Царей-Гигантов.

После падения Царей-Гигантов Гиперборея подпала под власть двиммерлаков, которые установили собственное Тёмное Царство в сердце Великого Гиперборейского леса. К концу Эры Магии цари-чернокнижники, наконец, сами были разбиты альянсом тулеанских, кимбрийских и галлейских героев, возглавляемых легендарным воином Кормаком. Он был смешанных галлейско-кимбрийских кровей и позже пытался объединить все племена гипербореев под свою “высокую руку” ... только чтобы быть предательски умерщвлённым таинственным убийцей, личность которого и по сей день остаётся неизвестной – галлейские барды часто говорят, что “великая мечта Севера” (объединение Гипербореи) умерла вместе с Кормаком.

Сегодня слава Царей-Гигантов канула в Лету, и сохраняется в искаженной форме в немногих безвестных тулеанских сказаниях о великом гиганте Имире и его детях, Царях-Гигантах. Руины их пяти

безымянных городов до сих пор существуют в северных районах Гипербореи за пределами территорий тулеанских племён и, может быть, всё ещё населены немногими деградировавшими остатками расы Царей-Гигантов.

Что касемо двиммерлаков, их Тёмного Царства больше не существует, но последние члены их немёртвого сообщества всё ещё могут быть обнаружены в тёмных глубинах Великого Гиперборейского леса...

Галлейский Пантеон

Как уже упоминалось, галлеи имеют свой пантеон божеств, которые не слишком-то отличаются от истинных Олимпийских богов; в действительности, большинство ученых сходятся во мнении, что большинство из этих так называемых варварских богов на самом деле «замаскированные» олимпийцы.

Есть много существенных доказательств в пользу этой гипотезы: сходство между некоторыми из гиперборейских божеств и некоторыми олимпийцами (подобно Зевсу и Таранису или Аполлону и Беленосу) очевидны и неопровержимы, и вполне логично думать, что боги и богини должны принимать формы, наилучшим образом соответствующие культуре их поклонников – божества, такие как всемогущий Зевс или Аполлон, конечно, имеют силы, чтобы являться нам, простых смертным, в том виде, в каком пожелают.

Однако, возникают и некоторые проблемы: некоторые олимпийцы не имеют никаких аналогов в гиперборейском пантеоне, а некоторые гиперборейские боги, никак *не могут* быть истолкованы, как альтер-эго кого-то из Олимпийцев. Разумеется, это довольно неприятное открытие для любого, кто считает истинными богами одних лишь только Олимпийцев. Следом приходят и вопросы: если Таранис – это Зевс, то Арес – это мрачная галлейская богиня войны, известная как Морриган? И если это так... как «истинные» Олимпийские боги могут быть связаны с ними в едином пантеоне?

Есть конечно, некоторые (конечно же, чисто гипотетические)

объяснения, которые я включил в описание “негодных” галлейских богов (см. ниже)... но истина, вероятно, навсегда останется скрытой от глаз, хотя бы потому что боги Гипербореи (в отличие от олимпийцев) *никогда* не показывают себя *в образе человека* (за исключением Рогатого Бога и Морриган), что, конечно, также рождает массу слухов.

Единственный бог-олимпиец не имеющий галлейского аналога – Арес. Как ни странно, галлейский пантеон не имеет мужского бога войны; его место занимает зловещая богиня, известная как Морриган (см. ниже). Ни Гера, ни Артемида, не имеют галлейского эквивалента, что не так странно, как может показаться на первый взгляд, поскольку галлейский взгляд на женщин не оставляют места для ревнивых и коварных жён, или бесстрашных амазонок.

В любом случае, я хочу напомнить, что галлейское понимание религии сильно отличается от минейского: боги галлейского пантеона не имеют собственных культов, и друиды служат им всем, как «коллективной сущности» – уже одно это решительно меняет то, как люди взаимодействуют с богами (и, наоборот, то, как боги взаимодействуют с людьми).

Таранис

Этот величественный, держащий в руках молнию бог гроз, является местным эквивалентом Зевса. Впрочем, он не воспринимается как Верховный правитель богов, но считается одним из трех равных по силе богов-царей, вместе с Беленосом и Ллиром.

Беленос

Этот яркий солнечный Бог – точная копия Аполлона; подобно ему, Беленос также связан с поэзией и искусством.

Хотя его и прославляют как Верховного Бога Гипербореи, по мнению минейских ученых, Беленос – лишь один из трёх богов-царей галлейского пантеона, но несущий свет, торжествующий бог солнца, бесспорно — самый популярный член царственной триады.

Ллир

Этот сильный, буйного норова бог моря – явно тот же Посейдон, но под другим именем. Хотя он признан одним из трёх верховных богов-царей галлейского пантеона, Ллиру редко поклоняются в какой-либо форме. Море воспринимается большинством гипербореев (в том числе и друидами) как враждебная территория, находящаяся за пределами власти человека.

Огм

Бог обучения, красноречия и мудрости имеет немало черт, роднящих его с олимпийским Гермесом, но обычно изображается как старый хитрый мудрец, а не как лихой быстроногий атлет.

Гобаннон

Бог-Кузнец галлейского пантеона это явно Гефест под другим именем. Следует отметить, впрочем, что он не имеет хромоты или любой иной формы физического увечья.

Рогатый Бог



Рогатый Бог (ака Дионис гипербореев)

Этот дикий бог с оленьими рогами главенствует над дикими и тёмными силами природы (в их числе безумие и похоть), а также слышит изрядным бунтарем, презиравшим правила, что делает его весьма вероятным кандидатом для гиперборейского воплощения Диониса. Прообразом Рогатого бога выступает кельтское божество Кернуннос. – прим. перев.

Дагда

Этот загадочный бог в капюшоне, властвует над преисподней и

тёмными тайнами жизни и смерти, что роднит его с минейским Аидом. Иногда Дагда именуют *Богом-Друидом*.

Дану

Мать-Земля, она играет значительную роль во многих галлейских мифах; Дану – явный эквивалент Деметры, но иногда она упоминается и как мать Тараниса, а с ним и других божеств, что уводит нас в сторону Реи, древней титаниды – матери Зевса.

Белисама

Эта грациозная богиня ассоциируется с мастерством и мудростью, что делает её очевидным эквивалентом Афины... но Белисама также связана с домашним очагом, бытом и “женскими обязанностями”, что чётко соответствует сфере влияния Гесты, а также олицетворяет любовь, и силу женской красоты, что также роднит её с Афродитой... Действительно, Белисаму часто называют “тройной богиней” и изображают в виде трех молодых женщин, что наводит на мысль, что образ Белисамы – собирательный, под которым почитают сразу трёх Олимпийских богинь.

Морриган

Богиня войны, смерти и кровопролития, она изображается как очень некрасивая женщина, вооруженная копьём. Кровожадная царица битвы, она также ассоциируется с воронами.

Много экстравагантных теорий пытается объяснить истинную сущность этой богини – некоторые ученые даже предполагают, что образ Морриган олицетворяет *женский* аспект божественной сущности Ареса (никогда даже *не заикайтесь* об этом в присутствии истинного поклонника Ареса!).

Наиболее вероятное объяснение гласит, что Морриган на самом деле – “варварская дочь” Ареса, навсегда изгнанная с Олимпа на «дикий Север» воинственным отцом, из-за чрезмерной кровожадности.

Опубликовано: Минотавр №6

Перевод: Konrad

Гиперборея: Синие люди — варвары среди варваров

Варвары среди варваров

В горах Костей войны, к западу от Великого Гиперборейского леса, живет внушающий страх народ завывающих дикарей, известный гиперборцам, как «синие люди». Их кожа вполне обычного цвета, но они покрывают свои тела синей боевой раскраской в виде причудливых спиралей, змей и других узоров.

Иногда они спускаются со своих убежищ в горах, нападая на западные районы Гипербореи, особенно на те, что населены галлеями, которые воспринимают синих людей как самых непримиримых врагов.

Немного известно об обычаях синих людей. Говорят они на странном, гортанном языке, который не может издавать человеческое горло, и поклоняются странным, отвратительным змеевидным “богам”, известным, как Черви Земли, которым регулярно приносят человеческие жертвы.

Один из немногих определенных фактов, известных о синих людях – они антропофаги, то есть пожиратели человеческой плоти. Одного этого достаточно, чтобы сделать их изгоями для всех прочих жителей северных земель, которые (несмотря на рассказы некоторых минейских «ученых») имеют строжайшее табу на каннибализм.

Пусть они и выглядят как люди, насколько известно гиперборцам, синие люди – не люди, но звери *в человеческом облике*, что объясняет не только то, почему они едят человеческую плоть, но также и то, почему искусство металлургии совершенно им неизвестно. Согласно ещё одному поверью, синие люди – выродившаяся раса людей с нечистой демонической кровью.

По мнению большинства друидов, союз между синим мужчиной и

человеческой (т. е. гиперборейской) женщиной может производить только ужасных, проклятых полукровок, которым не может быть позволено жить. Любые же сношения с народом синих людей, для гипербореев являются строгим табу, к тому же, как говорят, женщин у народа синих людей не существует вовсе.

Говорят также, что они похищают гиперборейских детей, чтобы заменить их на собственные порождения – искажённых, злых младенцев, известных как *подмёныши* – но это может быть просто “страшная сказочка”, которой гиперборейские матери пугают своих непослушных детей (“веди себя тише или синие люди заберут тебя!”). Возможно, истина ещё проще и страшнее, и синие люди похищают человеческих детей, чтобы съесть, просто потому что их легче поймать.

Опубликовано: Минотавр №6

Перевод: Konrad

Гиперборея: Жизнь, Смерть и Судьба

Представления гипербореев о судьбе и загробной жизни могут показаться весьма туманными и запутанными по нашим, более “цивилизованным”, стандартам.

Они признают существование судьбы (как в глобальном, космическом, так и в личном смысле), но не верят в его величество случай, *фортуна*, в том виде, как понимаем его мы. Для гипербореев, судьба человека есть нечто неизменное и предначертанное, определенное в момент его рождения (а возможно и задолго до этого).

Однако же, люди с сильной волей могут *создавать свою собственную судьбу*, что не так уж противоречиво, как может показаться разуму афинского философа: для этих северных варваров жизнь человека – это постоянная борьба между его волей и (часто

враждебными) силами судьбы. И только в момент смерти человека друиды будут способны определить, была ли эта битва выиграна или проиграна, путем рассмотрения его дел и свершений, а также обстоятельств смерти и, в некоторых случаях, различных знамений, которые происходили в течение всей его жизни.

Если умерший объявлен победителем, его дух либо отправится в некий таинственный *иной мири* или возродится в новорожденном младенце (различные племена, похоже, имеют разные и часто весьма туманные представления о загробной жизни), и его имя будет прославлено бардами в их песнях и сказаниях; если, с другой стороны, умерший был “побежден судьбой”, его имя будут помнить только те, кто знал его при жизни, и его дух, вероятно, растворится среди загадочных и безличных сил мира, находящегося за рамками нашего понимания.

Такое видение жизни и смерти может быть истолковано как мифическая метафора борьбы человека за выживание в столь дикой и суровой естественной среде, как Гиперборея, но оно также подчёркивает два интереснейших аспекта гиперборейской культуры: роль друидов как судей живых и мертвых и важность личной известности (будь то воинская слава или репутация мудреца) – не только как социального достояния, но также как некой мистической силы, которая определяет дальнейший путь души человека, после его смерти.

Земли Солнца: Империя на востоке

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, Мир приключений

Комментариев нет



«К югу от гор Ханатари раскинулись пределы Солнечных Земель, земля горячих камней, скрытых в песках руин и золотых городов».

(Руководство Ведущего)

Солнце восходит на Востоке

Для большинства людей минейской цивилизации, Солнечные земли представляются в виде бескрайней пустыни, где потрепанного вида пастухи с забавными именами пасут стада овец, а купцы в глупых шароварах расхваливают на все стороны экзотические товары.

Это нормальный ход вещей – минейских царей беспокоят дальнейшие планы тритониан, тритониане всерьез озабочены растущей мощью Умбрии, а в Умбрии только и думают, что об угрозе, исходящей от цивилизации атлантов, где-то на дальнем западе. На

другой стороне Срединного моря, хеттимские властители укрепляют границу с Мидией и ставят витиеватую роспись на пергаменте, подтверждающем повышение налогов для строительства ещё одной мощной крепости на юге, призванной остановить растущее влияние далекой Стигии. Взгляды всего мира обращены на запад, оттуда ждут новых опасностей и вторжений, не замечая, что так называемые Солнечные земли, Оромедон, как называют его местные жители, это всего лишь один из форпостов Великого восточного гиганта. Гиганта, который вот-вот проснется... и будет страшно голоден.

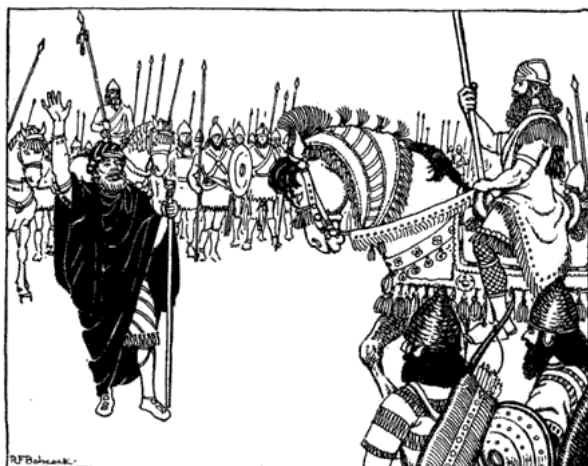
Минойские моряки и герои всегда стремились на запад, там они сражались с чудовищами там торговали и там обретали славу. На востоке в этот момент происходили события не менее, а иногда и более драматичные – разноречивые империи сходились в смертельных схватках, рушились и вновь возрождались из пепла царства. Не люди, нет, — боги и культуры враждовали между собой и в сотый раз перекраивали привычную картину мира. По сравнению с этими драмами, несущими в водоворотах смуты целые народы, дразги Умбрии или Тритона, «империй» западного мира, могут показаться детской возней в песочнице.

Для жителей Империи Акаменов – минейцы с их философией и взглядами на жизнь, являются не соседями по континенту, а чем-то вроде марсиан – непонятных, пугающих, фантастических. И уж во всяком случае, жители востока точно не знают, что «центр мира», если он и существует, это «Земля Трёх городов».

Цивилизация Солнечных земель, по крайней мере, такая же древняя, как цивилизации острова Протей или Царство пустынь. В отличие от последнего, здесь нет доминирующей этнической, религиозной или политической составляющей. Скорее это гигантское пространство, населенное представителями самых разных мировоззрений и вероисповеданий, бурлящий котел кочующих и постоянно пересекающихся очагов цивилизаций. Нынешние цари Акаменов являются лишь наиболее успешными в деле завоевания Востока и

сбора его под единым знаменем, но отнюдь не последними...

Земля контрастов



Акамены — завоеватели и исследователи

Минейский мир, несмотря на то, что представлен разными государствами и идеологиями, все же достаточно однороден по своей структуре. Скалистые полуострова, полис — как центр жизни региона, господство на море — как залог величия, и олимпийский пантеон богов признаваемый всеми (хотя и с оговорками), все это едино для любого «цивилизованного» государства Срединноморья. Граждане государств минейского мира хотя и признают над собой монарха, тем не менее превыше всего ценят личную независимость и свободу. Иными словами, Умбриец прекрасно понимает Тритонианца, и дело не только в языке, но и укладе жизни.

Солнечные земли резко отличаются от привычной нам картины мировосприятия. Раскинувшись на огромных пространствах — от пустынных степей севера, до непроходимых джунглей Катая на юге, эта страна просто физически не может быть однородной по стилю жизни.

Царь Царей правит империей безраздельно, его власть много превыше власти минейких тиранов — империя и все что в ней, является для него такой же собственностью, как ночной горшок или зубная щетка. Он не вникает в детали, для этого существуют Сатрапы — «цари» провинций, в своих пенатах также имеющие почти ничем не

ограниченную власть. Провинции говорят на разных языках (в империи сразу 3 официальных языка) и поклоняются разным богам. Вся моральная и религиозная сторона жизни людей находится под контролем Мазданов – жрецов, мало похожих на привычных нам минейских.

Хотя по заказу Царя Царей тритониане создали основу флота Акаменов, однако империя в первую очередь сухопутное государство, чья настоящая сила заключается в мощной кавалерии. Конные воины нужны и для сдерживания беспокойных племен аримаспов севера и для быстрого перемещения внутри страны, при возникновении очагов «инакомыслия», что бывает не так уж и редко.

Общество имеет четкое разделение на воинов, священников и рабочих; субординация в среде жителей империи чрезвычайно развита, поэтому приказы начальства как правило выполняются без разговоров.

Перевод: Александр «Мэлфис К.» Фролов

Источник: Минотавр №8

Земли Солнца: Религия, Новая и Старая

Как устроен мир

Теология акаменов сложна, и с точки зрения [минейцев](#), ещё и странна. Мазданические божества не только не имеют определенной, схожей с человеческой, формы, но зачастую, у них нет даже личных имен. Мазданический «пантеон» имеет три уровня иерархии. Прежде всего это **Ашур Мазда**, Творец, царь богов. Второй уровень – шесть сыновей и дочерей Ашура, боги, управляющие миром. Третий уровень к которому относятся **Оны** – полубоги или меньшие боги, имя которым легион, и которые отвечают за всевозможные горести и

радости, доступные простым смертным. Интересное особенностью всех божеств – от великих до малых является то, что каждый из них символизирует какой-то конкретное чувство или эмоцию, что позволяет в каждой конкретной ситуации, молится строго определенному божеству – «ответственному» за успех.

Антиподом Ашур Мазда, злым богом является **Ахриман**. Если Ашур это мудрость, сила и праведность, то Ахриман есть безумие, слабость и грех. Ахриман командует неизмеримым множеством мелких зловредных духов – Дэвов, которые вредят человеку напрямую, но чаще всего – вселяясь в различных животных. Как и их праведные коллеги, каждый из дэвов отвечает за какой-то конкретный порок или недостаток.

Минейцы верят, что после смерти души всех людей попадают в Мир Мертвых, а вот маздайская вера говорит о том, что существуют два «мира мертвых» — рай и ад, куда, соответственно, попадают души праведников и грешников. Для смертного таким образом, появляется неслыханно (с минейской точки зрения) просто способ получить бессмертие – достаточно быть праведником при жизни, и Ашур Мазда дарует тебе вечную жизнь в райских садах, после смерти.

Грешники будут сурово наказаны, но это относится только их тела, тогда как души («истинное я») считаются непогрешимыми и после удаления следов, оставшихся от грехов, они также будут свободны.

Древние Боги



Один из старых богов Империи Акаменов

Прежде, чем получить знание об истинной природе мира и благословенном Ашуре Мазда, народы империи поклонялись многим богам. Многие из них, подобно своим предкам, до сих пор молятся тем, когда остальные уже многие годы зовут «старыми богами». Мазданская религия в первую очередь отличается от старых культов своей универсальностью, терпимостью, большей абстракцией символов и образов. Такая религия более удобна для империи, с практической точки зрения, и потому все последние цари царей, признают её как основную.

Мазданство проистекает из особенностей политического обустройства империи Акаменов. Исторически, Царь Царей акаменов не навязывал жителям захваченных земель ни свою культуру, ни богов. Граждане давно сгинувших царств: Эдона, Хазарии и Оромедона продолжали говорить на своих языках и жить как привыкли ранее. Однако жизнь под властью акаменов, прошлые военные походы, близость границ – все это привело к глубокому взаимному проникновению культур и многим заимствованиям.

Так одни и те же боги существовали в разных частях империи под разными именами, какие-то образы укрупнялись, объединяя нескольких божеств, какие-то напротив, становились более

«специализированными». Когда встала задача немного «рационализировать» систему поклонения в империи и привести её к более-менее общим формам, выяснилось, что большая часть работы уже итак проделана собственноручно народом и жрецами на местах.

Результатом религиозной реформы, точнее переосмысления, стала та картина, что мы видим сейчас. Когда граждане Империи говорят о «старых богах», обычно имеются ввиду:

- **Анахита** — богиня земли;
- **Шамаш** — бог солнца;
- **Иштар** — богиня Неба;
- **Ассур** — бог ветра;
- **Тиштри** — бог дождя;
- **Митра** — бог победы.

Кибела, Нергал и Молох, темные божества, также играют определенную роль в пестром пантеоне Империи, но их роль, конечно, очень мала.

Священники, чудеса и парадоксы

Вне зависимости от того, служат ли они старым богам или мазданской религии, священники Империи не являются [священниками](#) в традиционном понимании игры «Лабиринты и Минотавры». Проще говоря, они не имеют никакой реальной сверхъестественной силы, и рассматриваются с точки зрения игровой механики как обычные мудрецы и слуги религии.

Они не могут творить заклинаний, но происходит это не от того, что мазданская религия — это просто обман доверчивых жителей востока, а потому что силы, которые она олицетворяет, действуют совершенно другими путями — таинственными, а не эффектными, в отличие от минейских. В случае со «старыми богами» отсутствие заклинаний у священников отражает тот факт, что их силу просто вытеснила и затмила сила Ашура Мазда.

Но для минейских священников (ну кто бы сомневался) все это говорит только об одном — «эй, ребята, ваши боги ложные!».

Перевод: Александр «Мэлфис К.» Фролов

Источник: Минотавр №8

Земли Солнца: Традиции и обычаи Хаос на Востоке

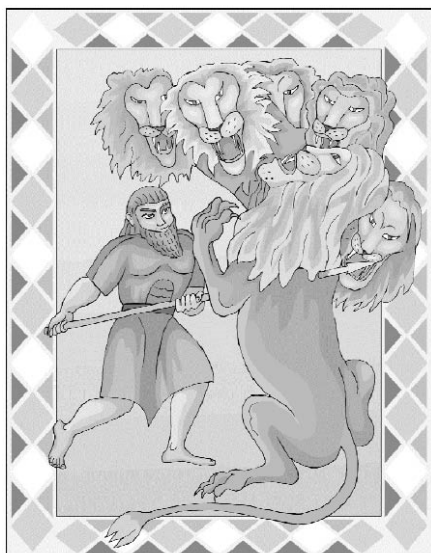
Наиболее известные минейцам акаменские города

– **Кандария** и **Иштар**, были когда-то столицами соперничающих между собой царств **Эдона** и **Хазарии**, в свою очередь, являвшихся наследниками ещё более древних цивилизаций.

Оба царства пали, когда *Тукр IV*, царь **Оромедона**, спустился со своими войсками с предгорий Ханатари и сокрушил их армии, присоединив Эдон и Хазарию к своему государству. В пламени той войны сгорела знаменитая эдонская Библиотека Пирия. Бессмертная полубогиня Исида, как считается, принадлежала к царскому роду Хазарии.

Между тем на земли Оромедона все более участились набеги кочевников с восточных холмов. Ведомые духом завоевания эти безжалостные варвары взяли несколько крупных городов Оромедона и основали собственное царство – **Анша**, со временем все более увеличивающее свое влияние в регионе.

Как гласят предания, записанные в самых древних книгах Акамена, всем миром изначально правили боги-цари, отважно сражавшиеся с ордами демонов Ахримана. Шло время, и человечество накопило огромные богатства знаний, расцвели искусства, весь мир жил в пору благоденствия и процветания. Но это строить долго, а разрушать просто. Последнего из великих правителей мира звали **Джамшид**, и за недолгие годы власти, он, выжив из ума, сумел разрушить многое из созданного предшественниками и отвратить от себя всех подданных.



Ферейдин убивает Зверя

В результате заговора Джамшид был свергнут, а на трон мира взошел молодой и красивый узурпатор Зохака. Начавший с мудрых решений, **Зохака** вскоре попал под влияние Ахримана, который полностью захватил его тело и наслал на мир проклятия, в том числе ужасного Зверя, которого убил спустя многие годы отважный герой по имени **Ферейдин**. Время правления Зохака, а это без малого тысяча лет, было временем, когда тьма и хаос правили на Мифике. Начавшаяся как эра «Зохака Освободителя», она закончилась победой Ферейдина над «Зохаком Чудовищем». Это не было гиперболой – тело правителя мира раздулось к этому времени до чудовищных размеров, на плечах вместо одной человеческой головы, выросло 2 змеиные, покоящиеся на длинных шеях, а для спокойного сна, каждый день монстру требовалась пожирать как минимум двоих сильных и крепких людей.

Ферейдин одолел Зохака в бою, но уничтожить не смог – так велика была сила посланника Ахримана. Тогда он заточил его под самой высокой горой в хребте Танатари, обрушив её на его скованное крепчайшими цепями тело. Чудовище, если верить легендам, живо и поныне, и только и ждет того часа, когда вырвется наружу и вновь установит свою тиранию над миром.

Следующий после Зохака правитель мира был мудрым и

справедливым человеком, но допустил одну ошибку – он не выбрал среди трех своих сыновей единственного наследника, но разделил власть между тремя. Старший сын получил царство Запада – минейский мир. Средний унаследовал власть над дальними восточными землями – Катаем, Таркасом и т.д. Младший сын взял бразды правления над Анша, Солнечными Землями. Впоследствии, три брата, недовольные результатами первого передела мира воевали, жестоко и неоднократно, но царство младшего из них, лежащее между Западом и Востоком, получало в этой войне решающее преимущество. Он и остался в конечном итоге победителем, хотя это была скорее моральная победа – власти над этими землями он так и не получил.

С Таркасом держава Акаменов до нашего времени то находится в состоянии то братской любви, то смертельной вражды, а вот Запад так и остался за пределами их интересов – с древних времен и до наших дней.

Нынешний режим

Общая информация

Империя Акаменов – огромное государство, где кроме исторического ядра – государства Анша, насчитывается ещё двадцать провинций, каждая из которых в прошлом была самостоятельным царством. Царь Царей занимается только самыми общими вопросами – внешней политикой, установкой стандартов мер и весов, войнами. Все прочие дела решаются Сатрапами, в пределах подчиненных им территорий. Конечно же сатрапов назначает Царь Царей, обычно ставя на эти должности не самых лучших, а самых преданных людей.

Сатрапы

Основная обязанность сатрапа — поддержания порядка во вверенной ему провинции. Если этого не будет, расправа будет короткой и скорой, причем обезглавят не только незадачливого администратора, но и его помощников, а также родственников. Это мотивирует на более продуктивный труд. Вертикаль власти в империи устроена так, что в каждой провинции основу госаппарата составляют местные

кадры, но сатрапом всегда назначаются выходцы из материнских земель акаменов.

В то же время, аристократия «аборигенов» часто служит империи далеко за пределами родной провинции. Сделано это не только для того, чтобы увеличить проникновение одних культур к другим, но и для безопасности – оторванные от корней, аристократы перестают думать в масштабах своего народа, но начинают мыслить в масштабах империи.

Интересно, что сатрапы и знатные вельможи не получают от государства жалованье, оплаченное золотом. Империя платит им пищей, жилищем, рабами и условиями для жизни. Это очень удобный инструмент давления – богатый и ни в чем не нуждающийся вельможа, может на самом деле быть не богаче горшочного мастера, и очень зависим от решений Царя Царей.

Имперские Столицы

Империя имеет две столицы, каждая из которых выполняет свои функции по полгода. **Батана** – летняя столица, белоснежная каменная крепость, расположенная в живительной прохладе горных пиков, окруженная мощными кольцевыми стенами.

Осенью, не дожидаясь, когда земля вокруг Батаны сравняется по цвету с белым камнем её башен, царский двор, вельможи и чиновники спускаются с гор на равнину, к приземистым и основательным строениям Парсы, зимней столицы Империи, где в летние месяцы от жары лопаются камни мостовых.

Хотя оба города строились ни в последнюю очередь с расчетом на производимое ими впечатление, **Парса** – город более торжественный, величественный. Можно сказать, что это демонстрация мощи и культуры государства, выложенная в камне. Именно здесь Царь Царей принимает дань, а также проводит важные государственные встречи. Рассказывают, что главная зала дворца в Парсе может вместить до 10 000 человек, а его крышу удерживают 100 огромных колонн.

Его Величество

Как простым искателям приключений увидеть Царя Царей или удостоится чести говорить с ним? Ответ прост: никак. Даже для того, чтобы подойти к воротам дворца нужно приглашение. Но если правдами и неправдами вам удастся попасть в главный зал царского дворца, лица Царя Царей увидеть не получится – оно всегда закрыто вуалью, кроме того, этикет предписывает посетителям не смотреть на его солнцеликую особу.

Гости могут говорить только после царского разрешения, которое дается движением скипетра. Заговоривший без разрешения будет сразу же наказан – самая обычная кара здесь смертная казнь, самая «милосердная» — вырванный язык.

Жизнь Царя Царей охраняет отряд элитных воинов, известных как «бессмертные», а также пара ручных львов.

Интерьеры дворцов так богаты, что даже минейские цари, оказавшись здесь теряются и испытывают чувство неловкости. Пища во время приемов подается на золотых блюдах, вкус, слух и взгляд гостей услаждают не только экзотические напитки и угощения, но и многочисленные танцовщики, певцы, чтецы и жонглеры.

Ремесленники акамена развили за века потрясающие навыки работы с камнем, а учитывая, что люди Солнечных Земель довольно суеверны, нет ничего удивительного в том, что защитные обереги – львы и подобные им существа, грифоны, драконы, ламассу и священные быки украшают не только внутренности дворцов вельмож, но и внешние стены зданий, создавая причудливый бесконечный узор улиц.

Сами горы прихотью властителей Акаменов превращены в памятники своих побед и предостережения врагам – высеченные на их склонах сцены сражений, истории государства, тексты посланий и восхвалений личного могущества царей, можно встретить по всей территории Солнечных земель.

«Слово царя живет вечно» — так любят говорить на востоке, и это не пустые слова. Однажды изданный, приказ уже не может быть отменен или изменен — такова традиция («царь не может ошибаться»), а с традициями не принято спорить даже царям. К сожалению, одним из примеров плохой традиции, служит процесс передачи власти от одного Царя Царей к другому.



В империи просто обожают статуи

За многие-много века, ещё не один правитель не отрёкся от неё добровольно и... ни один правитель не принял её в мирной обстановке. Каждый раз смерть Царя Царей приводит к политическому кризису, заговорам и дворцовым переворотам, и порой на троне Империи оказываются, пусть на час, на день, на год, — совершенно случайные люди. Тотчас восстают сатрапы чувствующие свою независимость. Зная о временной слабости противника, соседи пытаются нанести быстрый и безжалостный удар и оттяпать кусок страны.

По этой причине, карты разных столетий показывают Империю Акаменов как совершенно разное государство, и самое главное — к этому давно привыкли и жители, и властители. В самом деле, что такое для страны существующей тысячи лет, потеря одной или десятка своих провинций, даже на сотню лет?

Отсюда выходит и ещё одна особенность акаменов — минейцы часто считают их лживыми и легко меняющими убеждения и культуру, при

случае. Однако привыкшие к огромному обилию людей и языков, они по определению более восприимчивы ко всему новому, и не испытывают особенной неприязни к представителям других культур и народов. Эта особенность и воспринимается жителями Запада, как двуличность натуры или перманентная попытка втереться в доверие.

Перевод: Александр «Мэлфис К.» Фролов

Источник: Минотавр №8

Земли Солнца: Армия империи



Акамены уже много сотен лет являются оседлым, цивилизованным народом, однако своих кочевых корней они не забывают. Каста воинов Империи составлена в основном из этнических жителей «ядра» государства, [Анша](#). Воинский статус передается от отца к сыну, как у аристократии минейцев, и как правило именно из воинской касты происходят все цари империи. Браки обычно заключаются между представителями своих каст, но вполне возможен союз между супругами из каст воинов и священников. Браки между двоюродными братьями и сёстрами не считаются чем-то из ряда вон выходящим, но совершаются не часто. Воинам разрешено иметь несколько жен, но при этом они не могут брать в жены не-акаменских женщин. Иностранка может стать

наложницей, но не женой.

Каждый воин непосредственно (и лично) служит кому-то стоящему выше по социальной лестнице, от рядового до царя. В дополнение к воинской службе, долг воина: быть образцом для подражания, воплощая своим поведением добродетели истины, справедливости, чистоты, мудрости, законопослушности и чести.

Конечно не все воины живут по этим заповедям, но мысль о них внушается им с самого детства, и кое-что в головах откладывается. Служба дает не только престиж, но и материальные блага – большинство воинов среднего ранга и выше, обеспечены жильем и продуктами питания за счет государства.

Императорская армия

Армия Империи гораздо больше, чем, например, [армия Умбрии](#), но намного меньше, чем могло бы быть. Последние цари делали ставку на мобильность и профессиональное обучение своих воинов – империя большая и солдаты должны перемещаться из пункта в пункт очень быстро. Особенно это важно в критические моменты, когда войско нужно одновременно и для атаки на вражескую провинцию, и для защиты от варварского вторжения, и для усмирения пары восстаний внутри страны.



Основа пехотных

частей – копьеносцы, но в отличие от минейских, не сражающиеся в фалангах. Сделано это не случайно – все копьеносцы Солнечных земель одновременно с этим имеют лук, для стрельбы из которого

нужен простор. Оружие и снаряжение пехотинцев не стандартизовано, кроме копий они могут быть вооружены и дротиками, и топорами и мечами, и любыми другими образцами экзотического восточного оружия.

Щиты используются больше, прямоугольной формы, плетеные, предназначенные в основном для защиты от стрел, а не от ударов. Климат Империи жаркий, поэтому пехотинцы редко носят доспехи, предпочитая им длинные многослойные туники и плащи, которые хорошо защищают от жара и ожогов днем и не дают замерзнуть ночью. Металлические шлемы также не особо в части, головы покрывают либо небольшими шерстяными шапочками или просто платками.

Восточные копьа и мечи короче, чем их западные аналоги. С другой стороны, акаменские композитные луки значительно более мощны, по сравнению с минейскими, что некоторым образом компенсирует преимущество в защите «одоспешенных» западников.

Кавалерия разделяется на два типа: **легкая кавалерия** вооруженная луками (фактически те же войска, с которыми их предки когда-то создали империю) и сравнительно медлительная, но очень тяжело бронированная конница «таранного удара».

Конники вооружены лучше пехотинцев, и могут использовать доспехи, однако большинство этого все равно не делает. Шлемы также заменяют широкополые войлочные шляпы, а дополнительной защитой служат легкие плетеные щиты овальной формы. В дополнении к лукам, они несут короткие мечи, кинжалы, а некоторые из них имеют лассо.

Тяжелая кавалерия носить конусообразные шлемы с металлической полумаской (личиной) закрывающей лиц, а их тела защищают доспехи. Даже лошади тяжелой кавалерии покрыты защитным кольчужным или войлочным доспехом. В дополнение к 12- и футовому копью, мечу и кинжалу, кавалеристы вооружены тяжелой булавой. Щитов у них нет, так как тяжелое копье для первого удара, требует, чтобы его удерживали двумя руками, а мечи – гораздо

длиннее обычных, чтоб было удобно использовать в конном бою. Обычная тактика состоит в методичном расстреле противника дождем стрел легкой конницы, скачущей по бесконечному кругу, а затем стремительный удар тяжелой конницы в те места вражеского строя, где обозначились слабости.

Колесницы также используются, и легкие-стрелковые и тяжелые-серпоносные, но так как они заведомо менее маневренны чем конница, широкого применения они не получают.

Боевые слоны – страшное оружие. Гигантские животные поставляются из Китая, и их появление на поле боя внушает ужас и людям, и лошадям. Они топчут пехоту, сбивают ударами бивней тяжелых пехотинцев, а лучники из защищенных площадок на их спинах, осыпают врага ливнем стрел. Конечно толстокожие великаны имеют и массу минусов – они пугливы, из-а огромного размера их нельзя надежно защитить, наконец они медлительны и требуют огромного количества пищи и воды для прокорма. Боевые слоны полезны в качестве внезапной разовой атаки, но превращаются в обузу при продолжительной военной кампании.



В дополнение к регулярным войскам, армия включает и **гвардию Царя Царей – бессмертных**, десятитысячный корпус, бойцов которого называют так потому, что стоит одному из них погибнуть, его место тут же займет новый солдат. Их оружие и доспехи позолочены, а бойцовские качества – лучшие в войске. Нужно навести переправу над горной рекой под обстрелом противника? Бессмертные берутся за дело. Нужно незаметно

выкрасть вражеского генерала? Бессмертные уже работают. Нужно преподать хвастливому вождю аримаспов урок, побив его в единоборстве? Догадайтесь кто вызвался добровольцем. Обычное снаряжение бессмертных – 6-и футовое копье, пара дротиков, лук с колчаном и большой овальный щит. Они настоящие мастера сражений и мало кто может сравниться с ними в бою.

Перевод: Александр «Мэлфис К.» Фролов

Источник: Минотавр №8

Земли Солнца: Вера и Религия

Сила веры



Классические

ЛиМ [Священники](#) в [Акамене](#) недоступны, как уж говорилось ранее, а значит недоступны и их способности к магическому лечению, укреплению боевого духа и даже воскрешения павших в бою героев. И это не говоря о возможности стать божественным агентом. Таким образом, среднестатистическая группа искателей приключений из Солнечных Земель заметно проигрывает аналогичной группе минейской цивилизации.

Ведущие, которые хотят немного поправить этот недостаток, могут воспользоваться предложенным правилом, позволяющим последователям Ашура Мазды получать преимущества от их веры и преданности Творцу.

Итак, персонажи-акамены с Волей 13+ получают специальную премию Веры, равную их модификатору Воли. Оказавшись лицом к лицу с фаворитами злого духа Ахримана (чудовищами, злыми духами, злодеями одержимыми жаждой уничтожения других людей), он может помолиться своему богу и тот укрепит его сердце решимостью.

В игре, это позволяет персонажу, добавить премию Веры, к Ближнему бою, Дистанционному бою, Коэффициенту защиты, Сопротивлению магии и Уклонению от опасности, при сражении с приспешниками Ахримана.

Премия может быть использована только единожды за ход, к одной из характеристик по выбору игрока. Например, в первом раунде боя он может использовать премию к усилению сопротивления магии, а во-втором, к своей дистанционной атаке.

Если же не смотря на призыв помощи Ашур Мазда, удар персонажа не достиг цели или же он провалил проверку навыка, защищаясь, это означает, что его вера недостаточно сильна и Ашура не ответил. В этом случае герой лишается возможности использовать премию Веры до тех пор, пока молитвами или жертвоприношениями не докажет своей преданности Творцу (обычно это делается между приключениями).

Обратите внимание: поклонники «старых богов» этой возможностью пользоваться не могут.

Хранители Веры

Как уже упоминалось, в Империи есть по сути два вида «священников»: традиционные жрецы местных культов (среди них и т.н. **мистики**) и **Мудрейшие**, составляющие костяк официальной

религии акамена – мазданства. Мудрейшие не только жрецы, но и ученые – они ведут математические расчеты движения светил, сведущи в астрономии способны по звездам предсказывать будущее и обладают обширными врачебными знаниями. Их легко узнать на улице по безупречно белому наряду с длинными рукавами и высокой шляпе-трубе без полей.

Как и представители касты воинов, Мудрейшие также представлены этническими акаменами и им не разрешается заключать браки с иностранцами. Мудрейшим принадлежит важная роль при дворе, и без их поддержки на троне не усидит ни один Царь Царей.

Они не служат богам в храмах, но совершают жертвоприношения и молитвы на гигантских каменных алтарях под открытым небом, потому что величие Ашура Мазды не может и не должно быть ограничено ничем. Сами алтари представляют собой многоступенчатые каменные прямоугольники, столь высокие, что на их плоскую вершину ведут лестницы, вырубленные в камне. По-настоящему важные ритуалы и церемонии проводятся в отдаленных горных святынях, куда не так просто добраться, и не каждый знает дорогу.

В важных для культа местах всегда горит огонь, за сохранностью которого следят жрецы. Из-за этого многие иностранцы, достаточно поверхностно знакомые с Солнечными Землями, считают, что важная часть поклонения Ашуру, это поклонение огню. Разумеется, это совершенно не так, и пламя символизирует в обрядах очищение душ через обращение к Ашуру Мазда.

Среди Мудрейших – только мужчины. Они дают обеты безбрачия и должны своей жизнью подавать другим пример непогрешимости, кротости и целомудрия, служа живыми воплощениями святости Творца и его ставленника на земле, Царя Царей. Религия также запрещает им употреблять в пищу мясо.

Религиозная терпимость

Мудрейшие терпимо относятся к другим религиям и верованиям,

впрочем, не забывая, при случае убеждать их в истинности именно их Творца. В годы мира и благоденствия их речи кротки и миролюбивы, но в дни, когда страну раздирают войны и мятежи, Мудрейшие не стесняются обвинять другие верования в том, что именно их заблуждения навлекли на империю черные времена, и агрессивно привлекать сторонников.

Перевод: Александр «Мэлфис К.» Фролов

Источник: Минотавр №8

Земли Солнца: Жизнь и общество империи

Те, кто работает – ремесленники и рабочие

Предки акаменов были кочевниками, гонявшие по степям стада лошадей, овец и коз. К нашему времени все изменилось – каждая провинция специализируется на каких-то определенных товарах или ремеслах. Хитроумные торговцы из Эдона, мускулистые рудокопы Анакита, быстрые на язык книжники Хазарии, загорелые крестьяне Оромедона – все они представители обширной касты ремесленников Империи Акаменов.

Дальше на север валят вековые сосны свирепые лесорубы Верканы, живущие среди волков и подобно им. Их соседи – мрачные Саканы пасут скот, рождаются в седле, носят шитые золотом одежды, и как говорят – пьют теплую кровь поверженных противников.

Не все жители Империи воюют, или денно и ночью высекают медь и золото из спящих глаза на солнце отрогов Медных гор, как племена Каги.

Некоторые живут как купцы Сугуда, возящие во все стороны света самоцветы и драгоценности. Как Бактары, собирающие обильные

урожаи в оазисах посреди бесплодных равнин, питаемых водами великих рек, которые через сотни километров отсюда так сплетаются руслами, притоками и тысячами ручьев, дают жизнь стране темнокожих Синдусов, промышляющих охотой и рыбной ловлей.

Социальный статус и деньги

Как уже говорилось ранее, иностранцам может показаться, что Солнечные Земли – страна неисчерпаемых возможностей, где даже человек «не местный» может достичь любых должностей и статусов. Конечно, когда они упираются в «стеклянный потолок», эта иллюзия пропадает. Но подавляющее большинство граждан Акамена, не имеют и иллюзии относительно своей так называемой «личной свободы». Люди для знати Империи представляются только дополнениями к земле, к городам, к полям... к титулам.

В торговых отношениях бартер и денежные отношения действуют на равных правах. В Империи чеканится монета – сплав золота и серебра, на которой обычно изображается профиль Царя, при котором она отчеканена. Монеты имеют больше хождения в городах, в то время как в сельской местности, предпочитают старый добрый натуральный обмен.

Царь устанавливает точные значения мер и весов, используемых на базарных площадях и по всей земле, а государственные инспекторы регулярно проверяют точность весов и честность торговцев.

Мириады языков

Народы Империи говорят на множестве языков, но для простоты, мы будем считать, что любой собеседник может говорить хот бы на одном из следующих языков: *Акаменский, Хазарский, Оромедонский.*

Все игровые персонажи родом из Солнечных земель могут свободно говорить на Акаменском и трех других языках, выбранных из: *Хазарский, Оромедонский, Мидийский, Хеттимский, Тритонианский, Минейский.*

Хазарская клинопись – единственная форма письма, широко распространенная в империи, потребует одного языкового слота, как

для любого другого языка (минейского, например).

Женщины Акамена

Полигамия и бытовые отношения



Мужчины из касты воинов могут брать в жены нескольких женщин, плюс, к их числу могут прибавиться и наложницы из иностранок, волей судьбы оказавшихся захваченными в плен. Общество Акамена строго иерархично, поэтому и женщины дома, также не могут быть одинаковы по статусу и должны (это самое приятное) строго знать свое место.

Мать

В семействе царя, главная женщина дворца – его мать. «Царская Мать» при этом, является официальным титулом. Женщина с этим титулом не имеет никакой политической силы (и ей, как и другим, запрещено пересекать границы некоторых помещений, без спроса входить к царю и т.п.), но в её руках, тем не менее сосредоточена колоссальная власть. Фактически она в курсе всех слухов и сплетен царства, она доносит до царя всевозможные деликатные сведения и настроения, выступает переговорщиком в делах между дальними родственниками в обширной царской семье и т.д. Царская мать – пожалуй одна из самых богатых обительниц дворца.

Ни жена, ни мать царя не могут выступать регентом при малолетнем

наследнике.

Жена

Вторая из наиболее влиятельных женщин дворца, однако её положение неизменно более шаткое. От прочих жен она отличается только тем, что родила царю наследника. На самом деле это ни на что не влияет, и царь может в любой момент выбрать другого наследника, ну и соответственно, любимую жену. Тем не менее, Любимая Жена имеет собственную печать, может отдавать от своего имени приказы чиновникам любого ранга, владеет огромными земельными наделами и поместьями. Конечно же Царь прислушивается к ней больше, чем к другим женщинам.

Наложница

Наложницы — это не просто какие-то бесправные пленницы или рабыни. Их статус часто достаточно уважаем во дворце, многие из них были царевнами или дочерьми высокопоставленных сановников других государств. Обычно они заведуют проведениями разных мероприятий — от царских охот, до банкетов. Наложницы, в отличие от жен, почти не покидают дворец и иногда выступают в качестве наставников и учителей царских детей.

Дочь

Царские дочери имеют совершенно не завидную роль. Они политические пешки, награда за лояльность, благодарность за уступку или подтверждение намерений, в общем, предмет торга.

...Искатель приключений?

Посмотрим правде в глаза. Есть масса культурных, политических, этнических и других причин для того, чтоб женщина не стала искательницей приключений в Империи Акаменов. Нельзя сказать, что таковых нет в принципе, конечно бывают исключения, но редко-редко. Такие классы как амазонки, нимфы, жрицы — могут иметь только не-акаменское происхождение, а женщин всадников, мистиков или бессмертных гвардейцев — не бывает вообще.

Перевод: Александр «Мэлфис К.» Фролов

Источник: Минотавр №8

Земли Солнца: Известные личности

Теспес, Царь Царей

Он не был самым старым, сильным, умным, или наиболее способным из множества сыновей Оха, он просто оказался достаточно далеко от дворца, когда внезапная смерть его отца не погрузила страну в череду коротких, но яростных сражений за наследство. 13-летний долговязый подросток отправленный в Иштар изучать премудрости письма, вместо этого проводил время в охоте и развлечениях, пока прочие претенденты на трон с задором убивали друг друга. Создавалось впечатление, что про Теспеса просто забыли... пока Бел-Шапур, почтенный советник его отца, год спустя не прибыл к нему со свитой, и не провозгласил его новым Царем Царей Империи Акаменов.

Сейчас Теспесу 15 лет, у него есть все, о чем можно мечтать: красавица жена с которой он познакомился уже во время церемонии бракосочетания, баснословные богатства властителя востока, неограниченная власть и... прозвище «глупый цыплёнок» среди придворных. Он вряд ли смог бы управлять страной без мудрых советов Бел-Шапура, но он не может не слышать шепота, что он, Теспес, царь царей, всего лишь марионетка в руках «замшелого иностранца».

Хотя старик-визирь делает все возможное, чтоб научить новоявленного властителя мира хотя бы манерам достойным царя, на парня давят слишком многие: и его упрямая Вашти, ждущая побед над драконами и другими чудовищами в свою честь, и тёща, через свою дочь навязывающая свои идеи по управлению страной, и Шипту-собственная мать Теспеса, которая, не смотря на то, что

обычай запрещает ей лезть в политику, не может не давать сыну «мудрые» советы. Генералы не относятся к нему серьезно (а как относится серьезно к человеку, который носит накладную бороду, чтоб казаться солиднее, потому что своя у него не растет?) и только авторитет наставника, заставляет их выполнять приказы Царя Царей.

Шипту, Царская мать

Потрясающей красоты женщина, Шипту была в молодости царевной Таркаса, которую царевич Ох спас от принесения в жертву чудовищному Зеленому демону Долины грифонов, по пути пройдя все опасности мира, и одолев голыми руками вождя великой орды аримаспов. Шипту и Ох прожили долгую жизнь, и царь по-настоящему любил жену, но когда он внезапно умер от лихорадки, на троне его заменить оказалось некем. Старшие сыновья и младшие братья поубивали друг друга в боях за власть, а глупый лентяй, которого старый хитрец Бел-Шапур посадил на трон, явно не заслуживал получить в управление такое царство.

Сейчас у Шипту две задачи: устранить Бел-Шапура, а затем возвести на трон достойного продолжателя дел Оха или... править самой.

Вашти, Жена царя

Вашти единственная жена Теспеса, красивая, молодая и жутко капризная девушка, которая, конечно, с детства хотела быть женой великого Царя Царей, но реальность несколько расходится с ожиданиями. Вместо полной власти и свободы, она большую часть времени проводит одна в четырех стенах, мужа видит редко и мимолетно, а свекровь – просто боится. Единственный человек благосклонно настроенный по отношению к молодой царице — Бел-Шапур, старающийся поддержать её как может.

Бел-Шапур



Бел-Шапур сейчас глубокий старик. Он видел много за свою жизнь, став свидетелем как цари и царства приходят и уходят на небосклон истории. Хотя его не любили за иностранное происхождение, и боялись за искусство магии, которым он обладал, никто не станет отрицать, что за более-менее стабильную и мирную обстановку в регионе на протяжении многих и многих лет, надо не в последнюю очередь благодарить именно его.

Он рожден в Хазарии и провел все детство в приморском имении отца, к Северу от Кандарии, пока однажды не оказался в качестве «почетного» заложника в Иштаре. Набравшись опыта в политике, риторике, магических науках, Бел-Шапур стал пользоваться авторитетом в среде знати. Честный, способный мгновенно ухватывать суть, обладающий явным талантом в администрировании и дипломатии, он был одним из немногих «придворных магов» которые сохранили свою должность и обязанности после того, как Иштар был завоеван Оромедоном.

Когда войска Акаменов подошли к стенам Иштара и начали осаду, именно Бел-Шапур договорился о бескровной и почетной сдаче города, и так впечатлил своими навыками Царя Царей, что тот забрал его с собой в столицу. Против «иностранца» ополчился весь двор, однако честный и открытый Бел-Шапур сумел не только одолеть врагов, но и подняться на прежде не достигаемую для иностранцев высоту, став вторым человеком Империи.

Он удивительно бодр и подвижен для человека своих лет, регулярно занимается физическими упражнениями и только недавно перестал закаляться, плавая нагишом в горной речке с ключевой водой,

недалеко от Батаны.

Он пользуется людской любовью, и не смотря на суровый внешний вид, у него довольно мягкий характер. Блестящий ум визиря не потускнел с годами и потому врасплох его не застанешь. К нему стекается вся информация — и о чем говорят в спальнях вельмож, и на привалах караванщиков.

Почему он покровительствует Теспесу и его супруге? Ответ прост — у него нет других вариантов, тем более, что немного поработав с молодым царем, он пришел к выводу, что все не так уж и запущено и даже из «глупого цыпленка» можно вылепить приличного монарха. Конечно он знает о планах Шипту, и старается держать её в пределах своего зрения.

Рустам, Герой Акаменов



Рустам — сын Зала Белого волоса, герой империи, настоящий Сэр Ланселот эры Героев. Без страха и упрека, он одолел многих в честном бою, но никогда не убивал человека, кроме как в открытом поединке. Он прожил долгую жизнь, женат на Таркасской принцессе которую спас однажды, вместе они родили пятерых сыновей, пошедших по стезе отца. Однако жизни в комфорте и обществе вельмож, Рустам всегда предпочитал странствия и верного друга — боевого коня Ракша.

Множество легенд рассказывают об этом всаднике. Он живое воплощение акаменского кодекса воина и каждый кто причисляет себя к этой касте, втайне желал бы быть таким как Рустам. Ни одного напрасного слова, ни одной нарушенной клятвы. Верность долгу, и

служба идеалам – разве не такую жизнь должен прожить воин.

Сатрап Фраорт

Фраорт – сатрап провинции Оромедон, известной на западе, как западная окраина Солнечных Земель, то есть загадочного и таинственного востока. Двоюродный брат Царя Царей, он не слишком честолюбивый человек, но имеющий определенный вкус к деньгам и талант к интригам.

Не имея возможности самостоятельно стать над Акаменом, он старается стать «делателем царей», плетя интриги и строя нити заговора. Последняя его попытка с треском провалилась, и только случай и изворотливость позволили ему выйти из воды сухим, однако Бел-Шапур знает о его роли в спектакле и с тревогой следит за его дальнейшими шагами. Оромедон имеет выход к морю и Фраорт слишком часто принимает у себя знатных тритониан... это может быть вызвано идущим строительством акаменского флота, а может и новым заговором.

Он превосходный воин, замечательный наездник и вообще, весьма достойный человек, беда в том, что понимая всю шаткость положения сатрапа, он спешит гарантировано обезопасить себя от различных неприятностей судьбы, а на этой дороге, недалеко и до рискованных действий.

Перевод: Александр «Мэлфис К.» Фролов

Источник: Минотавр №8

Земли Солнца: Соперники, Союзники & Враги

Анакиты

[Дети Анака](#) – за счет своего исполинского роста и яростной отваги, были гордостью старого Эдона. Также из ананитов состояли и Кураду

– элитные отряды Оромедона. Когда старые царства стали частью империи Акаменов, для анакитовых воинов пришли трудные времена. Новые власти запретили гигантам служить в армиях и всячески пресекали использование ими оружия. Сейчас анакиты находят себе в основном около-боевое применение: выступают на соревнованиях, служат телохранителями, наемниками в армиях других стран. Также почти все они обучены в ремеслах, поэтому работают и кузнецами, и мастерами по изготовлению доспехов и орудия. Однако не смотря на то, что относительно мирная жизнь этого народа налажена, свое унижение они запомнили навсегда. Анакитовые чемпионы — это раса воинов. Они могут смириться, но не умеют прощать...

Аримаспы

Свирепые [одноглазые кочевники](#) были бельмом на глазу для Империи, с первых лет её существования. Тот факт, что и акамены и аримаспы одинаково гордились своим искусством верховой езды и стрельбы из лука, сделал их естественными соперниками. Северные племена много раз вторгались вглубь человеческих владений и поначалу эти набеги всякий раз заканчивались поражением Империи. Однако государство крепло, а разрозненные племена аримаспов постоянно находились в состоянии перманентной вражды друг с другом. Все более успешной была оборона, затем начались ответные походы, заставляющие кочевников отходить дальше на север. Наконец северная граница стала более-менее спокойным местом, и хотя отряды одноглазых всадников все ещё появляются иногда на горизонте, они не часто тревожат жителей империи.

Запад

Минеская и акаменская цивилизации знакомы весьма поверхностно, в основном все ограничивается кратковременными торговыми контрактами, потому и знания эти находятся на уровне – «о, на востоке отличные лошади!».».

Редкие купцы Хеттима, возможно, знают больше, но и они не заходят дальше Иштара, считая столицей страны именно этот город и даже не догадываясь о её истинных размерах. То же заблуждение характерно и для тритониан – знай они истинные размеры Акаменской империи, возможно они бы с большей осторожностью рассуждали о планах взятия Иштара под свой контроль. Рано или поздно, если они попытаются отхватить солидный кусок от Империи Солнечных земель, им предстоит столкнуться к носу и их военной машиной, и тогда они неминуемо побегут на Запад, взывая к Умбрии и Трем Городам о «братской» помощи. И увлекая за собой восточные орды.

Земля трех городов

Минейские моряки ведут с Востоком торговлю уже много лет. Кандария – отличное место, чтобы заключить выгодные сделки на поставки породистых боевых лошадей, так нужных для борьбы с мощной сухопутной армией Умбрии. Но, как и прочие соседи, они не продвинулись в своих знаниях об этой стране дальше порта. По правде говоря, вряд ли кто-то из торговцев вообще задумывался о том, кто правит этой страной и как далеко она простирается. Впрочем, особой любопытностью не отличаются и акамены, которые в свою очередь также весьма плохо представляют, откуда к ним прибывают эти корабли.

Тритон

Тритон поддерживает с Империей акаменов наиболее тесный контакт. В конце концов, плодородное побережье Эдона находится чуть ли не на расстоянии плевка от Ахарнии. Лорды тритониан жадно смотрят на богатую Кандарию, с её широкими причалами и экзотическими товарами.

Ссылаясь на свою древнюю историю, Гептархи считают, что этот регион принадлежит им по праву. Несмотря на то что потомки колонистов древности, уже давно ассимилировались с выходцами востока. Беда в том, что в силу своего представления о мире, тритониане считают Иштар столицей всего этого государства, а

сатрапа, соответственно – местным царем. Они и понятия не имеют об остальных 24 провинциях Империи Акаменов и Царе Царей. Для людей, привыкших к тому, что «земля» — это группа небольших островков омываемых со всех сторон морем, весьма трудно представить себе умопомрачительные расстояния и истинные масштабы Восточных царств.

Царство пустынь

Хеттим начинал войну с Солнечными Землями 3 раза – во времена второй и третьей династий. Впрочем, это было задолго до того, как возникла современная Империя Акаменов. Сейчас большие конфликты редкость, но границы царств обширны, а пространства пустынные... в общем, до стычек иногда доходит, причем и с той и с другой стороны границы.

Страны давно связаны торговлей, и между Себентосом и Иштаром существует торговый путь на котором постоянно находятся караваны с товарами. К сожалению, протяженность караванного пути – сдерживающий фактор в сближении этих, в сущности имеющих много общего, государств.

Тем не менее, несмотря на давние связи, обе стороны смотрят настороженно друг на друга. Хеттим подозревает, что строительство Южного Канала, которое затеяли Акамены якобы для того, чтобы перевозить грузы по нему из Иштара в Южное море, на самом деле имеет целью обеспечить переброску войск на слабо защищенную в этом регионе границу... Особенно учитывая тот факт, что на одном из приемов, не в меру перебравший пива генерал из Солнечных Земель, вдруг пустился в пространные рассуждения о том, что раз Исида была родом из Иштара, то нынешние правители Империи Акамена имеют некоторые права на земли, которыми правят потомки их царевны.

Таркасская Империя

Расположенная к северо-востоку от владений акаменов, эта страна является ещё одной великой империей созданной степными кочевниками. Таркас и Акамены – двоюродные братья. Империи

столько раз ссорились и мирились, столько раз переплетались династическими браками генеалогические древа их правителей, что иностранец может и не понять — где кончается одно, и начинается другое великое царство. Тем не менее, временами вспыхивающая между ними череда войн бывает так жестока, как может быть жестока только схватка между кровными родственниками. По сути два равновеликих по силе государства сдерживают друг друга, и кто знает, что было бы с миром, не будь этого странного соседства.

Земли чудовищ

Многие из самых свирепых существ (и людей, кстати) Мифики рождены именно в Солнечных землях, самых диких и неприступных районах царства Акаменов. Минойцы могут знать о них достаточно, но знание о враге никогда не бывает полным и достаточным.

- [Ашибы](#)
- [Слоны](#)
- [Горгонтавр](#)
- [Грифон](#)
- [Мантикора](#)
- [Ламассу](#)
- [Ламии](#)
- [Птица рух](#)
- [Люди тигры](#)

Кроме чудовищ, в землях акаменов живут и вполне обычные животные. Здесь настоящий рай для охотника, недаром, охота здесь считается царским развлечением и даже в каком-то роде спортом. В лесах Империи можно встретить и огромных хищников, вроде медведей или нескольких видов больших кошек, но и волков, шакалов, лис, охотящихся на огромные стада оленей, кроликов и пернатую дичь. Засушливые холмы кишат дикими овцами и козами, а пустыни полны быстроногих ящериц и ядовитых змей.

Земля Трех Городов: Оплот цивилизации

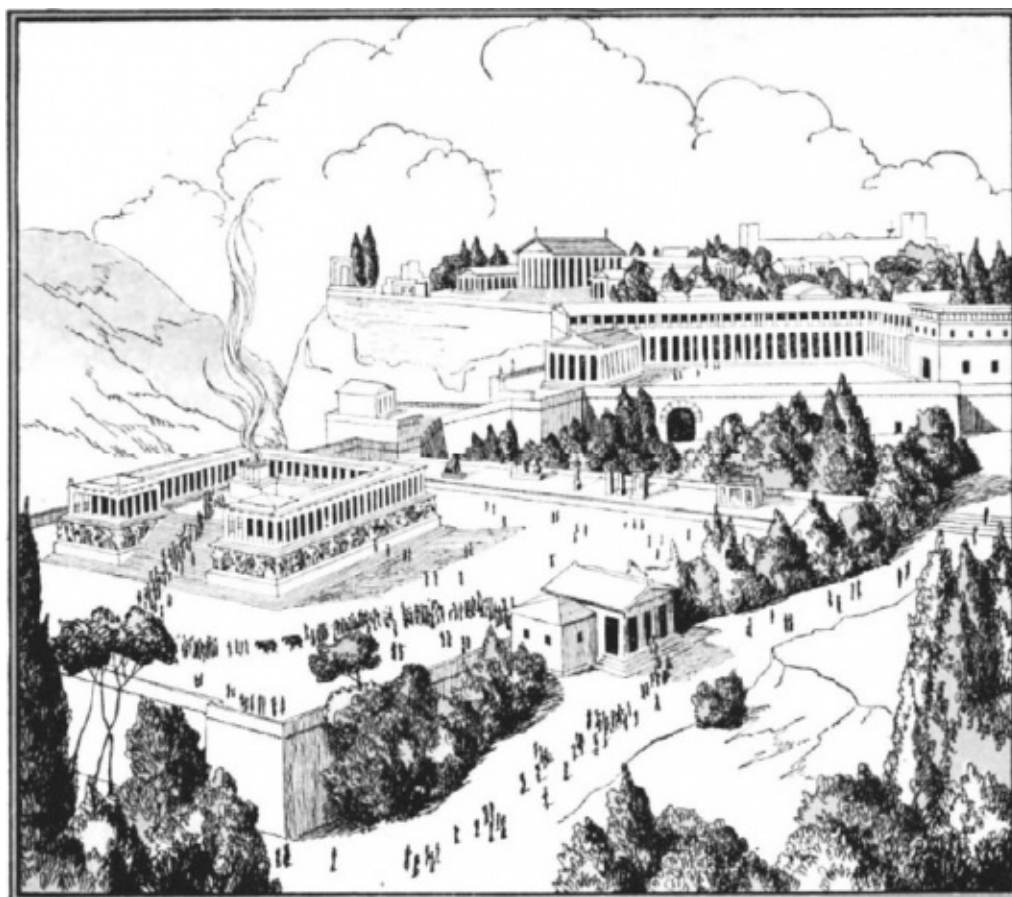
Рубрика: Лабиринты и Минотавры, Мир приключений

Комментариев нет

Оплот цивилизации в нашем непостоянном мире

Olivier Legrand и Andrew Trent, с некоторыми дополнениями Darren
Peech и Emmanuel Roudier.

«(...) эта богатая прибрежная область является, кроме того и самой цивилизованной во всем мире Мифика. На её землях стоят три независимых города-государства: Афины, Гераклея и Аргос. Каждый из них имеет свою культуру, экономику и армию. «В прошлом конкуренция этих городов стала причиной нескольких войн. Но теперь, главным образом благодаря заслугам афинских царей, между ними прочный мир, длящийся вот уже 100 лет». Руководство Ведущего (стр. 8).



Земля трех городов

В этом выпуске, мы подробнее остановимся на рассмотрении трех городов: Аргоса, Гераклеи и Афин, дома для многих героев Лабиринтов и Минотавров (ну ладно, по крайней мере, самых цивилизованных из них).

Но не бойся, дорогой читатель! Мы не станем читать вам лекцию, полную лишнего фактов и длинных, псевдоакадемических тезисов. Эта статья представит каждое из городов-государств с сугубо практической стороны, дав именно ту информацию, которая нужна игрокам в следующем формате:

Краткий обзор культуры

Очень кратко о культуре города, в том числе о наиболее почитаемых богах.

Текущие Дела

Современная политическая ситуация (включая политический курс, а

также царя); В этой статье, под словом «современный», считается примерно 340 год Эры Героев.

Миф об основании

Как был построен город.

Достопримечательности

Самые известные участки города.

Известные личности

Местные знаменитости.

Прежде, чем мы приступим к детальному описанию каждого города, позвольте упомянуть о нескольких фактах, общих для всех трех городов:

Управление городом

Каждый из Трех Городов — независимое государство, управляемое собственным царем. Знать каждого Города принадлежит к семействам, известным как Большие Дома, которые помогают царю в управлении, административных вопросах и конечно же в защите государства.

Обратите внимание, что Афины недавно стали исключением из правил и нарушили эту давнюю политическую традицию, о чем в подробностях написано ниже. Правопреемник царя или другого знатного аристократа — обычно его старший сын, если не назначено другого наследника, становится главой государства или же главой семьи.

Если царь умирает и не оставляет наследника, преемник обычно выбирается из местной знати (которая конечно может пойти на всё ради такого случая).

Население

Город-государство представляет собой непосредственно сам Город и несколько меньших городов и деревень окружающих его, и,

подчиняющихся общей власти. Жители Города являются его гражданами, как и местная знать, но рабы, «гости столицы» и тому подобная публика, в их число разумеется не входят.

Каждый Город это политический, коммерческий и культурный центр с населением приблизительно составляющим 50 000 граждан (считая женщин, но исключая детей и рабов). Для сравнения, в четвертом веке до н.э «реальные» Афины насчитывали до 30.000 мужчин, которые могли называть себя гражданами.

За столетия существования каждый из Трех Городов основал некоторое количество колонии, находящихся за пределами основной территории. Большинство из них расположено на маленьких островах Срединного Моря; самые дальние могут быть найденный даже на северных берегах Харибдии. Такие поселения (здесь, к сожалению, совершенно не описанные) — доказательство культурной, экономической и военной мощи Трех Городов.

Культура и Религия

Три Города имеют общий язык (минойский), культурное наследие, и очень напоминают в этом плане легендарную Древнюю Грецию, как её обычно показывают в кинофильмах, таких как Ясон и Аргонавты и Битва Титанов (будто бы вы не знали...).

Во всех городах поклоняются олимпийскому пантеону, но каждый город-государство имеет двоих или троих божественных защитников, особо уважаемых и почитаемых местным населением и аристократией.

Эти боги или богини обычно играют очень важную роль в древней истории города, или даже в его основании.

Высшие священники и жрецы таких божеств обычно имеют большое политическое влияние и часто действуют как советники царей. Храмы в Трех Городах, места концентрации духовной и светской власти.

Законы и Обычаи

Предупреждение: прежде, чем читать два следующих параграфа, пожалуйста имейте в виду, что в мире Мифика нельзя действовать политкорректно, так как политкорректности здесь просто не существует, и о ней не задумываются пока даже философы.

В то время как каждый из Трех Городов имеет собственные законы, все они базируются на одном и том же наборе наследственных законов, известных как **Минойский кодекс**.

Согласно Минойскому кодексу граждане-мужчины зовутся «свободными людьми». Женщины и дети «свободными» не считаются и формально находятся под властью своего отца (или его приемников) или мужа (для замужних женщин), если они не становятся жрицами.

Конечно, эти правила не применяются к иностранкам, например, бесстрашным амазонкам, считающим Минойский кодекс типичным примером застарелой фалократии.

Рабство в Трех Городах это совершенно законное и общепринятое явление, кроме того, являющееся существенный компонентом их социальной системы, культурной этики и экономического процветания. При этом, с рабами в Трех Городах (и на [Серифосе](#)) обходятся намного более гуманно, чем где-нибудь еще на Мифике. Рабство на Мифике не практикует только один народ — кентавры, для которых личная свобода священна.

Золотые Афины



Афинон — самый большой храм, когда-либо построенный в честь богини Афины

Краткий обзор культуры

Как и положено городу посвященному богине Афине, Афины — истинный центр цивилизации, культуры и искусства. Также это одно из самых хорошо укрепленных городов-государств, имеющее прекрасную армию, одну из лучших во всей Мифике.

Главный цвет афинской аристократии — золотой, цвет солнца и великолепия. Главные божества покровители — Зевс, Афина, и Аполлон.

Текущие Дела

В течение прошлых пятнадцати лет Афины получили беспрецедентный политический опыт при инициативе (и покровительстве) царя Фесеоса, легендарного героя ... и очень нетипичного правителя. Проведя всю молодость в приключениях, Фесеос заимел репутацию очень честолюбивого и беспощадного воина. Но, когда его короновали после смерти отца — царя Эгея, Фесеос вскоре приобрел известность как очень либеральный и

смелый правитель, часто отстаивающий интересы простых людей.

Спустя три года после восхождения на престол, Фесеос сделал невероятное: он отказался от большинства возможностей царской власти (исключая, разве что, возможности возглавлять армию Афин) и кроме того, забрал большую часть полномочий у местной аристократии, предоставив свободным гражданам Афин самим решать политические вопросы...

В течение пятнадцати лет Городское собрание (фермеры, ремесленники, торговцы) сообща решало все политические вопросы и распоряжалось казной ... и в течении пятнадцати лет, многие местные аристократы составляли заговор против Фесеоса, чтобы остановить раз и навсегда эту «демократическую ерунду».

До сего дня, благодаря бдительности Фесеоса и его сторонников — самым главным из которых, была разумеется армия Афин, чьи солдаты чрезвычайно преданы своему царю, все попытки заговоров и переворотов были раскрыты прежде чем их удавалось осуществить. Пока...

Миф об основании

Если верить историкам, город Афины был основан более чем три столетия назад, на заре Эры Героев, известным героем **Летосом**, ставшим впоследствии первым царем Города.

Летосу было уже за пятьдесят, он прожил жизнь полную приключений и героических деяний. Самые великие деяния Летоса были записаны его другом Клеосом, чрезвычайно талантливым поэтом, в эпической поэме Летиада, одной из самых известных работ минойской литературы.

Согласно самым старым записям, первые граждане Афин были беженцами из древнего города известного как Турия. Этот город разрушен в Эру Магии, а его руины наполнились ламиями, кекропсидами, народом змей и другими злыми существами,

которыми правил змей-колдун известный как **Талсос**.

Под защитой и управлением Летоса оставшиеся в живых Турийцы в конечном счете сумели нанести поражение и истребить рептилий-прислужников Талсоса, а после, построить новый город на руинах старой Турии.

Летос назвал новый город Афинами в дань уважению своему божеству-покровителю, богине Афине, чьё божественное вмешательство сыграло решающую роль в финальной битве с Талсосом. Афина же не осталась равнодушной к этому и возложила на город особое благословение, дарующее «мудрость в мире и войне» всем его будущим правителям.

Пока, все Афинские правители соответствовали репутация этого божественного пророчества ..., но смелые политические реформы Фесеоса послужили причиной новому спору относительно этой старой истории: в то время как пылкие сторонники Фесеоса считают благословение Афины гарантией и доказательством мудрости их царя (некоторые даже считают, что сама богиня вдохновила Фесеоса на эти изменения, как способ проверить возможность существования «нового общества», основанного на мудрости и свободе), но некоторые из его хулителей использует историю с даром Афины, как инструмент пропаганды, говоря, что «неблагоразумный» поступок Фесеоса скоро вызовет Божественный гнев Афины на город..., конечно же если кто-либо не остановит безумца прямо сейчас.

Но давайте вернемся к отдаленному, легендарному прошлому. В течение своего правления царь Летос часто пользовался советами мудрого лирника Клеоса, благодаря стараниям которого Аполлон также вошел в число покровителей города.

Летос умер в очень почтенном возрасте 110 лет. Он правил городом почти полвека. Говорят, что сама Афина спускалась с небес, чтобы сопроводить его душу не на Елисейские поля, а на сам Олимп, где царь присоединился к личной почетной страже богини.

Его старый друг лирник Клеос составил свою последнюю песню,

панегирик по Летосу, которую исполнил на похоронах царя и умер мирно на следующий день, как раз перед рассветом.



Афинская академия содержит вероятно самую большую библиотеку во всей Мифике

Достопримечательности

Акрополь — название холма где расположены самые важные здания города, включая дворец и храм Афины, Аполлона и Зевса. Этот величественное место — одно из самых больших архитектурных чудес Трех Городов.

Два самых внушительных здания в Акрополе это **Царский Дворец** с великолепными статуями, мозаикой и фресками, и **храм Афины** под названием *Афинон*, величайший храм, когда-либо посвящаемый этой богине.

Площадь Поэтов — специальная агора (площадь) расположенная рядом с храмом Аполлона, в Акрополе: здесь собираются лирики и поэты со всех Трех Городов, чтобы без усталости обмениваться историями, песнями или даже устраивать состязания красноречия, музыкальные соревнования и поэтические поединки — перед одной из самых внимательных и требовательных аудиторий в известном мире.

Академия — место где молодые люди изучают литературу, законы, философию и другие искусства под руководством самых мудрых ученых Мифики. Другими словами это университет Афин — впрочем, это так же и единственный университет на всей Мифике. Его большие белые здания расположены у величественного подножия Акрополя.

Известные личности

Афины также служат домом многим прославленным героям, таким, как **генерал Перикл**, превосходный командующий и стратег (и наиболее преданный Фесеосу человек), почтенный **философ Зенон**, чьи смелые теории об истинной природе вселенной не раз вызывали ожесточенные диспуты в стенах академии, или божественно-вдохновленная **Билитис**, величайшая поэтесса и исполнитель на Мифике, известная своими меланхоличными элегиями и чувственной поэтикой.



Билитис, величайшая женщина-лирник Мифики

Царица Федра, вторая жена Фесеоса. Родом с Серифоса, Федра никогда не чувствовала себя в Афинах как дома и редко появляется публично; ее замкнутость и надменность не нравятся простым людям, считающих её слишком холодной и отстраненной, что конечно не способствует популярности.

Федра вышла за Фесеоса более 10 лет назад, но не смогла родить ему наследника; по слухам именно бесплодие царицы расстроило их брак и теперь между ними нет никаких чувств. Те, кто лучше информирован знают, что давно, в дни его молодости, Фесеос влюбился без памяти в сестру Федры, принцессу Ариадну Серифосскую, но об этом (по крайней мере в царском дворце) предпочитают не говорить.

Царь Фесеос, тем не менее имеет законного наследника: его сын **принц Ипполит** (сейчас он ещё подросток) рожденный первой женой Фесеоса — **Антилопой** принцессой Амазонии, умершей за несколько лет до того, как Фесеос повстречал Федру (и Ариадну!) на Серифосе.

Те, кто знал Фесеоса в детстве скажут, что молодой принц его точная копия. Он также кажется, унаследовал как храбрость отца, так и безрассудство матери. Его отношения с мачехой очень беспокойные (и это очень мягко сказано), особенно они обострились в последнее время, так как царица испытывает чувство вины и даже позора всякий раз, когда видит Ипполита, так как сама не может иметь детей. Однако свои истинные чувства к принцу, Федра скрывает под маской холодного презрения.

Фесеос уделяет сыну совсем немного времени, постоянно занимаясь государственными делами и принц большую часть времени проводит предоставленный самому себе, развлекаясь и разъезжая на колеснице.

Красная Гераклея



Краткий обзор культуры

Если верить гераклейцам, Гераклея самый могущественный из Трех Городов. Во всяком случае самый воинственный. Любимый цвет знати — темно-красный, цвет крови и силы. Божества покровители — Зевс и Арес, бог войны.

Текущие Дела

Царь Гераклеи — Талос Сильный. Как и большинство его предшественников, царь Талос мечтает об объединении Земли Трех Городов в одно государство, но это было бы государство Гераклеи с одним царем во главе — им самим.

Однако, мечтам этим, по-видимому, так и суждено остаться мечтами, так как царь испытывает недостаток как в политической проницательности, так и в дипломатическом терпении, что грозит в обозримом будущем войной (очередной) с Аргосом. Если война произойдет, это разрушит Афинский мир гарантирующий экономическое процветание и политическую стабильность на Земле Трех Городов в течение вот уже 60 лет.

В течение прошлых шести десятилетий среди Гераклеийской аристократии развернулась нешуточная политическая борьба между двумя конкурирующими фракциями, соответственно известными как **Меч** и **Щит**.

Члены фракции Меча — гегемонисты, считающие, что Гераклея должна завоевать Аргос, Афины и объединить все Земли Трех Городов в Царство Гераклидов, в то время как члены фракции Щита считают, что Три Города должны объединиться против внешних врагов (типа воинственной Умбрии), но при этом, Афинский Мир должен быть сохранен любой ценой.

Каждая фракция (более или менее официально) поддерживается одним из двух больших культов Гераклеи: культом Ареса для Меча и культом Зевса для Щита.

Обе стороны теперь с любопытством наблюдают за политическими изменениями, что недавно произошли в Афинах — ситуация, которой вполне могла бы воспользоваться более воинственная Гераклеийская знать, чтобы убедить царя в предприятии военных действий против Афин «для лучшего будущего» всех Трех Городов. Даже во времена мира, Гераклея готовится к войне...

Миф об основании

Миф основания Гераклеи весьма прост и отражает сугубо деловую, военную культуру его гордых аристократов. Согласно этому рассказу, Гераклея была основана в начале Эры Героев — точно так же как Афины и Аргос, но (конечно же) раньше их — великим героем по имени **Гераклион**.



Легендарный Гераклион, после очередной победы

Наделенный сверхчеловеческими силой и разумом, Гераклион был чемпионом Ареса и генералом несокрушимой армии, одержавшей множество побед над армиями Автократов и их чудовищными ордами.

Когда Гераклион увидел, что он победил и завоевал всех своих врагов, и сражаться ему больше не с кем, он вместе со своей армией построил большую крепость в честь Ареса ...

Гераклион показал себя (что в общем совсем неудивительно) очень воинственным правителем, как приличествует всем истинным приверженцам Ареса, неспособным (да и не желающим) поддерживать мир с соседями, молодыми городами-государствами Афинами и Аргосом. Это очень не понравилось Афине (богине-покровителю Афин) и Гермесу (богу-покровителю Аргоса), которые в конечном счете призвав арбитром Зевса, попросили его разрешить ситуацию.

Услышав просьбы, Зевс попросил Ареса взять со своего воинственного протеже присягу (известную в Гераклее как «Клятва Зевсу»), что он будет поднимать оружие только с целью защиты своей страны и посвятят оставшуюся жизнь строительству большого города вокруг своей крепости: таким образом Гераклея была основана под покровительством двух главных божеств-покровителей: Ареса, бога

войны и Зевса, бог справедливости.

Каждому гераклейскому мальчику рассказывают эту историю в детстве, историю о клятве, что Гераклион и его люди дали царю богов — они, но не их потомки! Зевс в своей божественной мудрости знал, что *«искусство войны и любви к битвам, течет в крови жителей Гераклеи»*.

Достопримечательности

Колосс Гераклеи это внушительная, 100-футовая бронзовая статуя гераклейского воина в доспехе, шлеме, со щитом и мечом. Он стоит на страже около Шестиугольника (см. далее), как воплощенный в камень символ мощи никогда и ни кем не завоеванной и непобежденной Гераклеи.

Некоторые легенды говорят, что Колосс это «оживляемая» статуя, которая сбросит оковы сна, чтобы защитить Гераклею, если городу будет угрожать прямая опасность — кое-что, чего, как скажет вам любой гераклейский воин, неслучиться никогда.

Гераклиум — название царского дворца, массивного, хорошо укрепленного здания, которое больше похоже на цитадель чем на дворец. В действительности Гераклиум и является крепостью, той самой, с которой Гераклион в свое время начал постройку города.

Дом Грома — название местного храма Зевса, в то время как одинаково великолепный храм Ареса, известен как **Дом Войны**. Оба здания стоят впритык к Гераклиуму и все вместе составляют довольно внушительную конструкцию.

Шестиугольник — название большой, неправильной формы, шестиугольной площади, ограниченной Гераклиумом, Домом Грома и Домом Войны. Он служит агорой города и заполнен огромными статуями Гераклейских царей и героев прошлого.

Шестиугольник часто воспринимается гераклейскими художниками и архитекторами как абстрактное представление силы и мощи.

Известные Персонажи

Царь **Талос Сильный** — правитель-воин, чья сила в сражении столь же легендарна как его пламенный характер. Талос также известен своей щедростью; Гераклеийские поэты и придворные часто говорят, что их царь настолько же щедр на войну и гнев, насколько щедр с подарками и наградами для отличившихся.

Несмотря на то, что ему уже за 50, Талос все еще слывет одним из самых сильных воинов (Сила 19) в государстве. Он обычно очень гостеприимен с искателями приключений (особенно с воинами) и большой любитель хорошего рассказа про похождения героев и охоту за волшебными чудовищами, сопровождающегося распитием самого прекрасного вина полученного из его царских виноградников.

Принц Герион — старший сын царя Талоса и его очевидный наследник. Несмотря на то, что он фанатично предан отцу, Герион очень отличается от него по характеру: Талос горд, несдержан и привык вести достойную царя жизнь, Герион довольствуется малым и очень строг. Он воин, и, как положено воину, больше всего верит в воинскую дисциплину.

В отличие от отца (который, так или иначе, но стремиться поддерживать баланс между «партиями» аристократов), Герион явный сторонник фракции Щита. Он уже не мальчик, но муж, и имеет несколько сыновей. Кроме того у него есть шесть младших братьев, все они уже взрослые и состоявшиеся воины; вместе их часто называют *Великолепная Семерка из Гераклеи*.

Царь Талос — также дядя **Фарсуса Гераклеийского**, одного из самых великих ныне здравствующих героев Мифики. Ходят слухи, что Фарсус сын самого Зевса, а его сила превосходит даже дядину (Сила 21!); с этим именем связано множество эпитетов, которыми наградили его поэты и певцы — «воплощение мощи», «живое воплощение силы», «Лев Гераклеи».

Аргосские лирики и аристократы, правда, называют его и «Боровом Гераклеи», иронически намекая на его излишне жесткое поведение,

неотесанные манеры и волосатое тело.

Синий Аргос



Аргосцы имеют две большие страсти: торговля (в том числе и рабами, как показано выше) и конечно же море

Краткий обзор культуры

Часто говорят, что жители Аргоса имеют двух хозяев: море и торговля. Аргос самый богатый из Трех Городов и гордится своим материальным достатком. Кроме того, он также имеет лучший флот в Срединном море; все как один аристократы и солдаты Аргоса является закаленным моряками.

Любимый цвет знати Аргоса — синий, цвет моря и чистого неба; их божество-покровитель — Гермес, бог торговли, и (конечно) Посейдон, повелитель моря.

Текущие Дела

Аргосом правит **Аргон Гордый**, очень старый (и даже древний) монарх, который имеет больше двадцати дочерей, но только двоих

сыновей: беспечного и романтического **Принца Аргана** и более прагматичного **Принца Кироса**.



Бытовая сцена из жизни Синего Аргоса

Царь управляет Аргосом только символически; государственные дела твердо находятся в руках различных советников и министров.

Старший сын Аргона и прямой наследник — принц Арган стал искателем приключений приблизительно десять лет назад, заработав славу в различных героических предприятиях. Никто ничего не слышал о нем с тех пор, как два года назад он уплыл в очередную авантюрную экспедицию к берегам Харибдии...

С тех пор, другой сын Аргона, честолобивый Принц Кирос, играет роль наследника и получает растущую политическую поддержку некоторых самых влиятельных членов Аргосской аристократии.

Все же, несмотря на отсутствие и малую заинтересованность в управлении делами государства, доблестный Принц Арган до сих пор имеет верных сторонников среди местной знати и простых людей Аргоса, которым он всегда нравился...

Учитывая амбиции и любовь к власти, Кирос мог просто убедить своего стареющего отца в смерти брата, чтоб тот признал его законным наследником короны Аргоса. Но что будет, если Арган всё-таки вернется в Аргос и найдет своего дорого брата на СВОЕМ троне? За время долгого правления царя Аргона, Аргос заимел несколько заграничных колонии на берегах Мидии и стал таким образом контролировать всю срединноморскую торговлю.

При объединенной защите Гермеса и Посейдона Аргосские торговцы наладили торговые отношения с народом острова Тритон и стали частыми гостями даже в легендарном городе Кандарии, «воротах» в Солнечные Земли...

Неугомонная жажда приключений и новых открытий ведет аргосцев всё дальше, некоторые смельчаки даже предпринимают попытки исследовать далекое Море Тифона и Великий Западный Океан в поисках славы, чудес и золота.

Миф об основании

В отличие от громких заявлений в духе «мы были первыми!» двух других городов, аргосцы точно знают, что их Аргос был основан уже после строительства и Афин и Гераклеи и, к слову, ничуть об этом не жалеют.

Легенда гласит, что однажды утром на побережье, встретились философ из Афин и воин Гераклеи и завязали спор о том, какой город лучше. Каждая сторона приводила свои доводы и никто не хотел уступать. День уже клонился к закату, когда к спорщикам подошел торговец по имени Арго, случайно проходящий мимо.

Воин и философ были измучены жаждой и голодны, поэтому появление торговца было встречено ими с воодушевлением, но хитрец Арго быстро сообразил, как можно извлечь выгоду из этой ситуации и стал торговаться со спорщиками, подначивая их в нежелании уступать друг другу, и поднимая цену всё выше и выше...

Конечно вы уже догадались, что выгоду из этой ситуации извлек только сам Арго, умело манипулировавший гордостью спорщиков. На полученные в результате сделки деньги, он основал маленький торговый форпост на том самом месте, где одержал «победу» над воинственной Гераклеей и мудрыми Афинами. Скоро весть о его триумфе подхватила молва и торговцы, больше всех заинтересованные в «нейтральной» территории для ведения своих

дел, стали прибывать к Арго.

Вскоре на месте форпоста вырос большой город, а вокруг него заколосились поля ферм и поселились многочисленные крестьяне. Но основную долю в торговой жизни Аргоса с самого начала и до сегодняшних дней, составляла морская торговля.

Внук Арго, **Аватос Синий**, стал первым царем Аргоса. Своей основной задачей он сделал формирование сильного флота для защиты морской торговли, основы процветания своего города-государства. С тех пор и по сей день, суда аргосского царского флота продолжают бороздить просторы морей, благословляемые самим Посейдоном.

Достопримечательности

Душа города, **Большой Рынок** Аргоса находится на его южной оконечности, под защитой крепостной стены. Именно здесь всегда кипит жизнь, заключаются сделки, продается и покупается всё что угодно.

Храм Афины, расположенный на холме возвышающийся над городом, выглядит довольно удивительно в этом месте. Хотя влияние Афины в Аргосе относительно слабо, её священники поддерживают этот храм здесь, в авангарде торговли минойской цивилизации, чтобы как можно быстрее воплощать в жизнь новые идеи и открытия, как только они становятся доступными.

Храм Асклепия, наиболее совершенная «больница» во всем минойском мире, расположена на восточном краю города.

Священники Асклепия — врачи Эры Героев, ухаживают за больными в просторных помещениях своего прекрасного, выложенного мрамором храма. Лучших целителей чем здесь, просто не найти.

В Аргосе находятся **Виноградники Ионы**, чьи вина известны по всей Мифике. Огромное имение госпожи Ионы и трех её сыновей хорошо видно на холме, доминирующим над центром города. В его залах находятся невыразимые богатства, денно и нощно охраняемые парой обученных грифонов, диковинным даром Императора

Бараксиса из Солнечных земель.

Известные личности

Царевна Ниоб — первая женщина, которую со всей уверенностью можно назвать адмиралом аргосского флота. Превосходный воин и моряк, она — «вдова» принца Аргана. Ниоб не смогла отправиться с ним в то злополучное путешествие из-за болезни отца — Сиагроса. Когда предыдущий адмирал был убит в сражении, при таинственных обстоятельствах, Ниоб была возвышена до сегодняшнего положения по воле принца Кираса, возжелавшего её из-за красоты и, возможно, ради предания «дополнительной» законности своим амбициям, в частности готовящемуся захвату власти.

Гейракс Хирург — дискредитированный священник Асклепия, содержащий частную «больницу» в складском районе города. Гейракс обычно обслуживает тех людей, которые предпочитают решать свои проблемы без лишнего шума и огласки.

Бахуос Виноторговец — четвертый сын госпожи Ионы. В отличие от трех старших братьев, он избрал самостоятельный жизненный путь и решил создавать вино. Это вино превосходит даже лучшие образцы вин изготавливаемые его семейством (считающихся лучшими, из-за совершенного сочетания теплых, солнечных дней и небольших дождей в течении сельскохозяйственного сезона).

Бахуоса можно часто встретить на Большом Рынке, где он ищет бочки из заморских лесов, чтобы использовать их в экспериментах для ускорения процесса старения вина.

Послесловие для Ведущего

Информация, представленная в этой статье может быть использована как сборник «фоновой» информации, для «оживления» ваших кампаний и приключений в мире Лабиринтов и Минотавров, а также дать зацепки и предпосылки к новым героическим странствиям.

Поиски пропавшего принца Аргана, например, могут увести наших героев в полное приключений плавание к далеким берегам, через

море полное опасностей и тайн...

Или возможно принц Ипполит, единственный сын и наследник царя Фесеоса, может стать одним из героев-искателей приключений в вашей партии, а борьба за власть в Гераклее, дипломатические заговоры и тайные интриги могут дать игрокам спасающим хрупкий Афинский мир, не один напряженный и интересный сценарий... Единственный предел как обычно — ваше воображение.

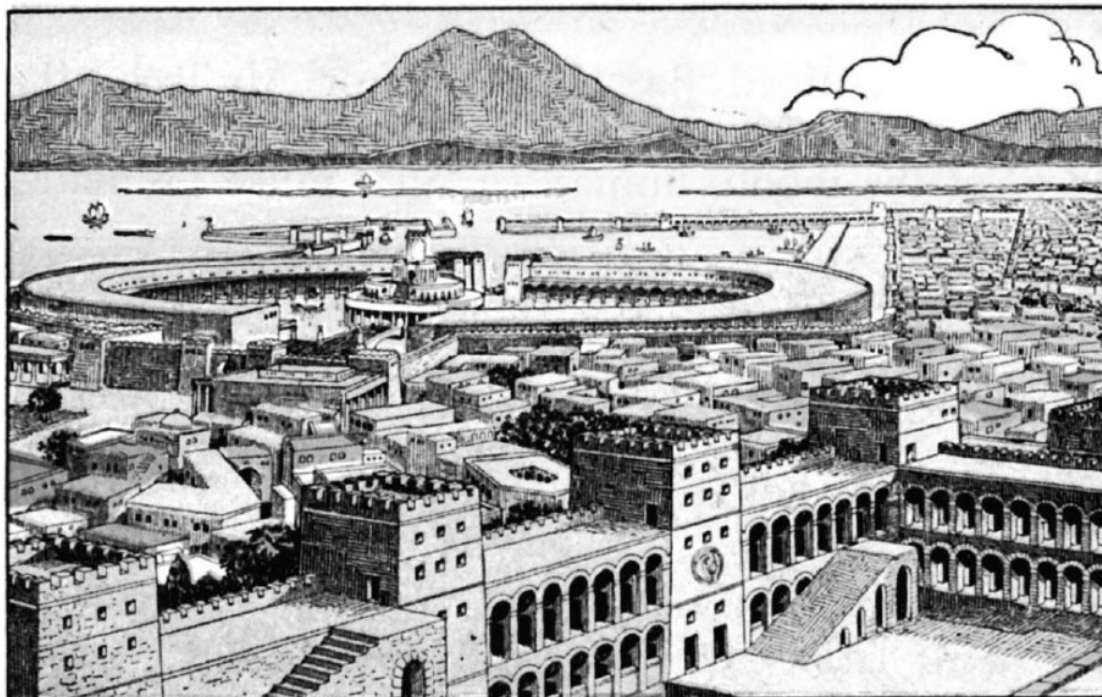
Мидия: Южный берег

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, Мир приключений

Комментариев нет

За южным берегом Срединного Моря обитают народы Мидии. Столица Мидии — Солос, оживленный торговый город с многонациональным населением, состоящим преимущественно из торговцев, моряков и воров.

Руководство Ведущего



Введение

Мидия — «южная страна», дом одной из великих цивилизаций Мифики. В отличие от закрытого для чужестранцев Хеттима, воинственной Умбрии или заносчивого Тритона, Мидия всегда встречает гостей с радушием, активно воспринимая все новое, учась на чужих, а не на своих ошибках.

То, что испокон веков эта прекрасная страна становилась желанной целью для множеств свирепых завоевателей, происходит не от

слабости её жителей, а от открытости миру. С другой стороны, годы скорбей и войн закалили национальный характер, и, пожалуй, нигде больше нет таких людей – смелых и отзывчивых, всегда готовых и к беспшабашным приключениям, и к вдумчивому познанию. Сейчас, как и века назад, Мидия продолжает протягивать руку дружбы любому, кто ступит на её благословенную землю.

Многие северяне, не зная ровным счетом ничего, тем не менее любят слагать байки, частично забавные, а частично ужасные, но равным образом не имеющие ничего общего с действительностью. Будто бы Мидия — это «гнездо разврата», «не место для честного человека», жители которой «приносят в жертву младенцев» (кстати, кто такая Клеонтида Аргосская?), чтобы развенчать эти несправедливые обвинения, сегодня я представляю вам новую монографию, посвященную земле ласкового солнца и теплого моря, лежащей на южном берегу Срединного моря.

Мидийское летоисчисление

Традиционно протоколы судебных заседаний, и другие официальные документы в Мидии датируются в соответствии с календарем, летосчисление которого ведется от **времени основания Солоса** (ОС). Тем не менее обычная минейская датировка, разработанная Демосфеном Пиленским (ЭМ для эры магии и ЭГ для эры героев) все больше входит в оборот, поэтому далее по тексту, мы используем именно её, как более привычную.

Хетдамы

Хетдамы – пожалуй самый большой камень преткновения для мидян. Радужные и гостеприимные к иностранным гостям, они тем не менее не одобряют «смешанных браков», а их потомство негласно считается людьми второго сорта. Нынешняя царица Мидии – Дидонна Эпет сделала многое для уравнивания в правах истинных мидян и «полукровок». Однако злые языки утверждают – мера эта вынужденная, ведь только признанием хеттдамов истинными мидянами, можно исправить тот факт, что в собственной стране,

мидяне с каждым годом все больше становятся малочисленным народом.

Мнения на этот счет полярные – одним мидянам нравится считать себя частью большого и сильного народа, другие, напротив, считают, что королева предает «древние традиции» своего народа.

«Оппозиционеры» группируются вокруг знатного и влиятельного аристократического семейства – дома Барка.

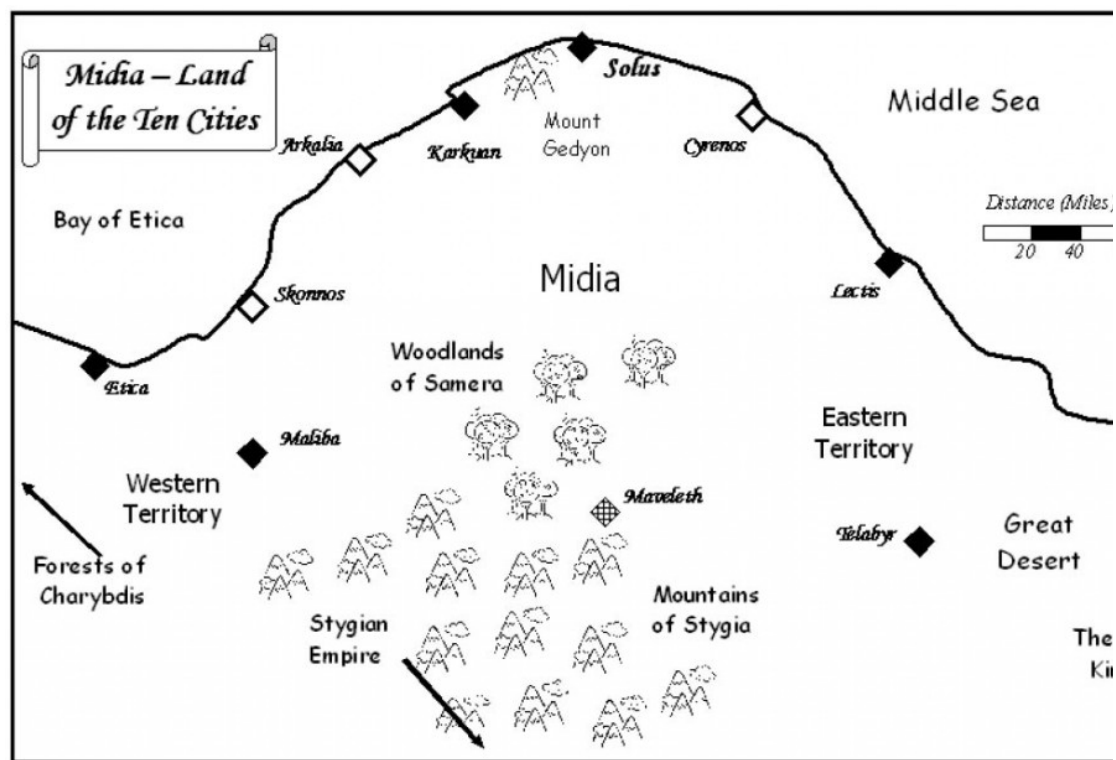


Персонажи из Мидии

Коренным жителям Мидии доступны всего пять классов персонажей из Руководства Игрока: Аристократ, Копьеносец, Священник, Колдун, Вор. Другие классы (например, варвары или лирники) – удел чужеземцев, то есть «гокери». Ещё три дополнительных класса: Моряк, Лучник и Всадник – также будут хорошим выбором для коренных мидийцев. Искатели приключений из Мидии создаются по тем же правилам и с теми же ограничениями, что представители минейской цивилизации.

Священники мидийских богов — Бела и Эшмун имеют те же заклинания, что Священники Зевса или Аполлона. Жрицы Танит имеют те заклинания, к какому аспекту богини тяготеет их героиня: Танит как «мать-земля» (т.е. Ашера) – заклинания жрицы Деметры и Гесты. Танит как Астара — заклинания жрицы Афродиты.

Мидия: География страны



Земля Десяти городов

Земли Мидии удивительно плодородные, учитывая, что страна находится на той же широте, что и Хеттим, где раскаленное солнце плавит даже камни. Конечно урожаи здесь не такие обильные как в землях Харибдии или даже Земле Трех городов, однако осадков выпадает достаточно, чтобы выращивать большие урожаи маслин, цитрусовых, орехов, фиников, винограда и конечно пшеницы.

Естественная граница на западе – непроходимые харибдийские джунгли, а на юге – неприступные стигийские горы. Восточная граница с Хеттимом – нескончаемая линия раскаленных песков уходящих за горизонт. Но самая протяженная и самая важная граница – северная, идущая вдоль побережья Срединного моря.

Первые колонии на южном берегу появились примерно шесть столетий назад, основанные моряками и купцами из Солнечных Земель. С тех самых пор, более чем любая другая страна (за исключением, конечно, острова Тритон), политически, экономически и в плане культуры, Мидия связана с морем.

Центральная Мидия заселена слабо, и покрыта густыми лесами —

дикими и мало изученными, под общим названием **Леса Самеры**. Здесь можно наткнуться на страшных зверей и не менее страшных людей – какие темные дела ведут здесь таинственные общины, предпочитающие не показываться на глаза мирным гражданам, можно только догадываться.

Все основные поселения страны находятся в приграничных зонах. Подавляющее большинство людей проживает в десяти крупных городах, поэтому вот уже несколько десятков лет, в ходу ещё одно название Мидии – **Десятиградье**. Наиболее влиятельными и крупными, городами в полном смысле этого слова, являются шесть из них.

Солос Великолепный

Самый большой и влиятельный город Мидии – Солос Великолепный, представляет собой громадный морской порт, основанный, по преданию, самой великой царицей Дидоной Элишатской, в первом веке Эры Магии (приблизительно 42 год ЭМ, хотя эта дата не бесспорна).



Города Мидии — удивительное смешение обычаев и языков

Солос (укоротившееся со временем слово Саломус, что на мидийском означает «Обитель мира»), возможно, самый космополитный город на Мифике. Меньше половины его жителей являются мидянами по крови, и хотя в процентном соотношении их община самая большая,

тут можно встретить и харибдийцев, и минейцев, и хеттимов, и тритониан, и конечно же большое количество хетдамов — полукровок в чьих жилах течет мидийская кровь.

Как и любой уважающий себя мегаполис, Солос имеет две гавани: Внешнюю, где стоят торговые суда, и Внутреннюю где базируется военный флот. Одновременно в этих двух гаванях могут находиться до полутысячи судов – 200 военных и свыше 300 торговых. При этом Внутренняя гавань представляет собой подлинный шедевр инженерной мысли. Выполненная в виде огромного круга, в самом центре она имеет рукотворный остров из белого камня, на котором высится гигантская статуя Дидо Триумфаторши, построенная в начале Эры Героев царицей Дидонной Хилетой. Все это прекрасное сооружение считается одним из Великих Чудес Мифики.

Солос делится на несколько районов или кварталов. **Прибрежный квартал** – гавань и окружающие её городские постройки, это самая старая часть города, центр торговли и сердце города.

Здесь разместились рынки и базары под открытым небом, бесчисленное количество магазинов и лавок с товарами и услугами любого вида, какие только можно представить. Это район наиболее древней и величественной застройки, который венчает **башня портовых смотрителей** – одно из немногих сохранившихся зданий Золотого Века Мидии. К сожалению, в этом районе также обитает довольно многих криминальных сообществ, в том числе **Синие Обезьяны** – синдикат свирепых убийц и дерзких воров, а также их смертельные враги, **Братья Красной Руки**.

Сразу за прибрежным, начинается **Средний квартал** Солоса – респектабельный жилой район, где находится всемирно известная **Библиотека Солоса** и **Дом Эшмун** – место физического и духовного исцеления, посвященное мидийскому богу целительства и врачевания.

Царский квартал, известный также как **Бирса** (букв. «высокое место») возвышается над городом, уместившись на склонах холма, откуда виден весь город. Здесь обитают дворяне Солоса,

располагается дворец Дидо, а также Дом Сената и Великий Храм. Наконец, за городскими стенами располагается **Внешний город**, дом для большинства хетдамов и прочих «малообеспеченных» слоев населения.

С запада город прикрывает от сильных ветров **Хребет Гедеона** – высочайший горный массив Мидии. Кстати, именно на одном из его пиков расположен Утес Мильцетпалы (буквально «царский прыжок»), где свела счеты с жизнью первая царица Мидии, Дидона Элишат. Раньше серебряные рудники Хребта Гедеона славились далеко за пределами страны, но прошло уже несколько столетий, как их жилы опустели и ныне почти все шахты заброшены.

Солос занимает очень выгодное положение как в Мидии, так и в Срединноморье. Расположенный на полуострове, далеко выдающемся в море (и без того, достаточно узкое в этом месте), он служит естественной остановкой для всех судов,двигающихся с запада на восток и обратно. Своими размерами, красотой белоснежных мраморных зданий, поражающих воображение храмов и великолепной гаванью, Солос обязан мудрости предков, основавших колонию в самом подходящем для торгового города месте – перекрестке караванных путей Мифики.

Этика, Вечный соперник

Второй по величине и самый западный город Мидии, расположен в большой бухте Этика, в 250 милях к юго-западу от Солоса.

Соперничество Солоса и Этики имеет давнюю историю и берет начало с момента заселения Мидии. Так уж сложилось, что Этика была основана купцом **Этобелем**, на целых 15 лет раньше нынешней столицы. Тот факт, что не уступающий богатством и славой, к тому же раньше отстроенный, их город занимает только второе место в Десятиградье, служит вечным поводом для недовольства его жителей. Несколько раз за свою долгую историю Этика поднимала бунт против цариц Солоса, и даже переходила на сторону тритониан, когда те однажды пошли на Мидию войной. С тех пор община тритониан Этики составляющая почти треть населения города, пожалуй, самая

большая и организованная в Мидии.

После того как захватчики были изгнаны, многие горячие головы предлагали сровнять Этику с землей, однако разум жителей Солоса возобладал над сердцем. Город стоит и поныне, и даже вчерашним врагам-тритонианам не возбраняется селиться в нем и чувствовать себя как дома. О прежних обидах никто не говорит, по крайней мере пока, и по крайней мере в слух.

Гавань Этики лишь немногим уступает Солосской, и её торговый оборот лишь немногим меньше, чем у восточного соседа. Этика – столица западного края Мидии, граничащего с джунглевыми лесами Харибдии. Неудивительно, что почти весь корабельный лес поставляющийся как для внутренних нужд страны, так и на экспорт, заготавливается именно здесь.

Каркан, город рыбаков



Вид на Каркан с моря

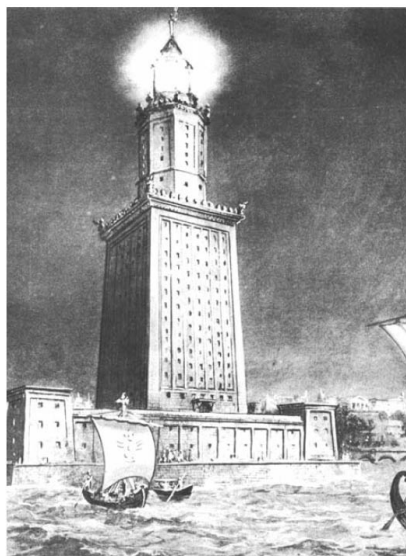
Расположенный в сорока милях к западу от Солоса, Каркан (название скорее харибдийского происхождения), это самый маленький из городов Мидии, и, пожалуй, самый незначительный. Основанный в 85 ЭМ царицей Дидоной Амеллой, он славится только несколькими экзотическими благовониями и рыбным промыслом, являющимся основным занятием населения. Лучшие рыбные деликатесы Мидии, все производятся именно в Каркане. Не смотря на свое далеко не блестящий быть, Каркан, тем не менее, 2 раза становился ареной кровопролитных сражений в прошлом.

Малиба, город палаток

Расположенный в двухстах тридцати милях к юго-западу от Солоса, и примерно в пятидесяти милях от моря, Малиба основан все той же Дидоной Амеллой, когда её брат Утипан узурпировал власть, а сама она была вынуждена скитаться по стране. Утипан в итоге был низложен, а Малиба (букв. «город палаток», т.к. в нем нет ни одного капитального строения) остался, с тех пор являясь духовным центром Мидии.

Здесь, в катакомбах небольшой скалы под названием **Улей**, расположены усыпальницы всех цариц Мидии. **Скиния Богов** – центральный храм города, как и прочие строения, представляет собой лишь огромный шатер. В Малиба живут в основном только чистые мидяне, иностранцам это не запрещено (кроме посещения Скинии), но они предпочитают не селиться здесь.

Лектис, Белый город



знаменитый маяк Лектиса

Расположенный в ста пятидесяти милях к юго-востоку от Солоса, порт Лектис — третий город Мидии с точки зрения размера и значимости. Был основан царицей Дидоной Элишат ок. 65 года Эры Магии, во время первой волны заселения Мидии. Лексис немного меньше Этики и всегда выступал на стороне цариц Солоса. Лектис обозначает «Белый город», из-за цвета местных песчаников из которых

построено большинство зданий.

Здесь производятся замечательные вина, а также прекрасные ткани чудесных ярких расцветок. Хеттимов здесь живет немногим меньше, чем коренных мидийцев.

Телабр, Ворота в пустыню

Расположенный в двухстах пятидесяти милях к юго-востоку от Солоса, и на 80 миль вглубь континента. Мидийцы зовут его «воротами в пустыню», а хеттимы – «воротами в Мидию». Как можно догадаться из этого факта, Телабр считают своим, и та и другая сторона, из-за чего здесь бывает жарко не только от палящего солнца.

Телабр (букв. «Высокая Крепость», с мидийского) — скромного размера городок, располагающийся на продуваемом горячими ветрами засушливом плато. Так называемый «верблюжий путь» связывающий Мидию и Хеттим проходит через этот город. Основанный в 100 году Эры Магии Дидоной Афитой, это самый молодой из шести крупных городов царства. Примерно половину населения составляют выходцы из Царства Пустынь.

Минейский округ

Города Аркалия, Сирены и Сконнос, все вместе носят название «минейский округ». Все они основаны за последние 80-100 лет людьми из-за Срединного моря.

Сирены – «старейший» (и самый большой) из молодых городов Мидии, основан в 242 году Эры Героев, под занавес правления хеттимского царя Сетамуна II, аргосскими колонистами на полпути между Солосом и Лектисом. Хеттим в то время контролировавший часть Мидии, серьезно ослабел, и не мог помешать аргосцам, на волне духовного подъема, после победы над Умбрией, принявших активно осваивать новые земли.

Афиняне, чтобы не отстать от соседей, также решились на колонизацию мидийских земель, но дипломатически поступили более грамотно – испросили разрешение на основание колонии у

приемника Сетамуна, царицы Нофрет. Нофрет под давлением обстоятельств (к тому же, не желая упускать хорошие перспективы торговли) пошла на уступки, и в 249 г. ЭГ, в 40 милях от Каркана появился город **Аркалия**.

Третий из минейских городов, основан в 255 г. ЭГ в семидесяти милях к юго-западу от Аркалии. За разрешение на основание колонии, перед Нофрет ходатайствовали Аргос и Гераклея, однако Нофрет уступила уговорам аргосцев, уже итак имевших в этих землях свое представительство. Эти события привели к войне между Гераклеей и Аргосом, длившейся, пока Афинянам не удалось уговорами и угрозами примирить враждующие стороны.



Сирены — переплетение минойской и мидийской культур

Через несколько лет, Мидия восстала и сбросила власть Хеттима, и создалась реальная угроза, что минейцев просто вышвырнут с южного побережья... Но хитрость и прагматизм царицы Дидоны Ханнаты, помноженные на инстинкт выживания колонистов привели к тому, что минейцам было разрешено оставаться в Мидии и жить как жили раньше, на условиях автономии, но при условии военной помощи из метрополии на правах союзника, в случае вступления Мидии в войну. Это соглашение, подписанное в 280 г. ЭГ, известно, как **Конкордат**. Минейцам даже было разрешено иметь своего

представителя (одного) в Совете старейшин Мидии, но... без права голоса.

Мавелех, Последний

Последний из десяти городов Мидии и наиболее загадочный.

Мавелех, как говорят, на диалекте одного из небольших народов Мидии означает «смерть». Он лежит в двухстах милях к югу от Солоса, у подножия северных предгорий гор Стигии.

Когда и кто основал Мавелех толком неизвестно, возможно мидийцы, может быть хеттимы, а может и люди Стигии. Первое точное упоминание о нем встречается в одном из документов Царства пустынь, датированном 130 г. ЭМ, в конце царствования хеттимского царя Юсеркафра, первым попытавшимся подчинить себе Мидию. К следующему упоминанию в летописях, спустя 15 лет, Мавелех уже успел обрести дурную славу. Сейчас, как и тогда, это город-граница, где закон не соблюдается, а скорее «признается». Сюда стекаются лихие люди со всей Мидии, подальше от любопытных глаз и возмездия, здесь процветают нелегальные рынки на которых торгуют такими товарами, что лучше и не знать, здесь вербуют наемников для участия в самых темных делах по всей Мифике.

И мидийцы и хеттимы и даже тритониане, в разное время пытались «очистить» город, но в лучшем случае добивались лишь временного затишья. Мавелех знаменит своими шахтами и рудниками, где добывают серебро, олово и свинец – и только по этой причине его ещё не сровняли с землей солдаты одной из карательных экспедиций.

В настоящее время городом правит легат, специально назначаемый лично царицей Мидии, но на практике в его руках сосредоточено не так уж много власти. Настоящие хозяева города – гильдии рудокопов и бандитские шайки. Мавелех может посылать своего представителя в Совет старейшин Мидии, но, как и города минейского округа, без права голоса.

Мидия: Общество и культура

Народы Мидии

Мидия, пожалуй, одна из самых многонациональных и пестрых, в культурном плане, стран Мифики. Только Солнечные Земли могут похвастаться таким же социальным и этническим разнообразием, но, как мы помним – Империя Акаменов включает больше 20 провинций, из которых каждая в прошлом была самостоятельным царством.

Примерно 40% населения Мидии можно отнести к «чистокровным» мидийцам (мидийцами были их отец и мать), примерно 20% составляют «полукровки», прочие же 40% составляют четыре этнические группы, в более-менее равных пропорциях: харибдийцы, хеттимы, минейцы и тритониане.

Язык и литература



Мидииский купец

Мидийский язык является ветвью Эдонского, распространенного в Кандарии и окружающих её землях. Однако 600 лет — это порядочный срок для того, чтоб выработать почти совершенно не похожий на материнский диалект, к тому же все время подвергавшийся влиянию минейского языка и хеттимских наречий.

Мидийский алфавит первоначально также повторял Эдонский, и наследовал его недостатки — в частности, в нем почти не было гласных. Со временем он стал значительно богаче и легче для записи, за счет включения в него гласных по образцу минейского. По этой причине, наиболее древние версии мидийских текстов, относящиеся к самым первым векам Эры героев, сейчас с большим трудом

поддаются расшифровке, зато жители стран, где говорят на минейском, могут читать современные мидийские тексты без переводчика.

Литература Мидии не так богата, как можно было бы ожидать, конечно, если сравнивать её с минейской или хеттимской. Ей не хватает и красочных метафор земли Трёх городов, и сложных образов хеттимских авторов, и, на худой конец, содержательных поучений умбрийцев. При этом библиотеки Солоса и Лектиса одни из самых больших на Мифике, и содержат как бесценные образцы древних текстов со всех уголков цивилизованного мира, так и их переводов на современные языки.

Искусство, архитектура и музыка Мидии, также скорее подражание и повторение опыта других народов, чем попытка создать что-то самобытное.

Единственные области, где мидийцы действительно преуспели, это сельское хозяйство и навигация. Фундаментальные труды «Лектисский справочник садовода» и «На запад по звездам!» являются прекрасными примерами их достижений, и получили высокую оценку специалистов даже далеко за пределами Мидии.

Структура общества

В Мидии, существует четкое разделение на высшее общество (аристократия) и простолюдинов. Девять из двенадцати благородных семей этой страны ведут свою историю от 9 капитанов небольшого флота царицы Дидоны Элишат, с которыми она прибыла на берег Мидии и основала Солос. Предки трех других знатных семейств были основателями Этики, и до сих пор держаться обособленно, сохраняя собственные исторические традиции.

Большинство **суфиев** (судий), а также жрецов Святой Триады и других сановников принадлежат к высшему обществу, но 85% населения Мидии — это простолюдины — крестьяне, рыбаки, лесорубы, рудокопы, войны и ремесленники. К простолюдинам относятся и младшие жрецы.

Нельзя сказать, что простолюдины совершенно бесправны или влачат жалкое существование. Примерно треть Совета старейшин (в том числе один из суфиев) в наши дни составляют представители этого сословия – прежде такого не бывало никогда.

Хеттдамы до последнего времени считались не принадлежащими ни к первому ни ко второму сословию, составляя особый, самый низший слой мидийского общества – не образованный, насквозь криминальный и лишенный всякого будущего. К счастью, в последние годы ситуация стала меняться в лучшую сторону. На полукровок больше не смотрят как на граждан второго сорта (вернее, стараются не смотреть), им официально разрешено заниматься торговлей, ремеслами и служить в армии. Однако путь священнослужителя, для них по-прежнему закрыт.

Гокери («иноземцы») – представители крупных национальностей, проживающих в Мидии (харибдийцы, хеттимы, минейцы и тритониане). Им запрещено занимать ключевые государственные посты и быть священнослужителями, однако они считаются гражданами страны, их права и интересы уважаются, а закон на их стороне.

Члены других рас (кентавры, нимфы и прочие) и слабо представленных в этих краях народов (амазонки, гипербореи, умбрийцы и другие) классифицируются как «**Зори**» («чужаки») и имеют в Мидии куда меньше прав, чем все прочие.

Как и большинство других народов Мифики, мидяне имеют рабов. Учитывая, что Мидия редко участвует в войнах, относительно немногие из них были захвачены в битвах, но многие попали в рабство из-за невыполненных финансовых обязательств или просто были куплены в других землях. Коренные мидийцы редко становятся рабами на родине, только если речь идет о рабстве (или исправительных работах), как наказании за какое-то не слишком серьезное преступление. Также, никогда и не при каких обстоятельствах в рабы не может быть определен представитель одного из знатных семейств Мидии. Почти половина рабов Мидии –

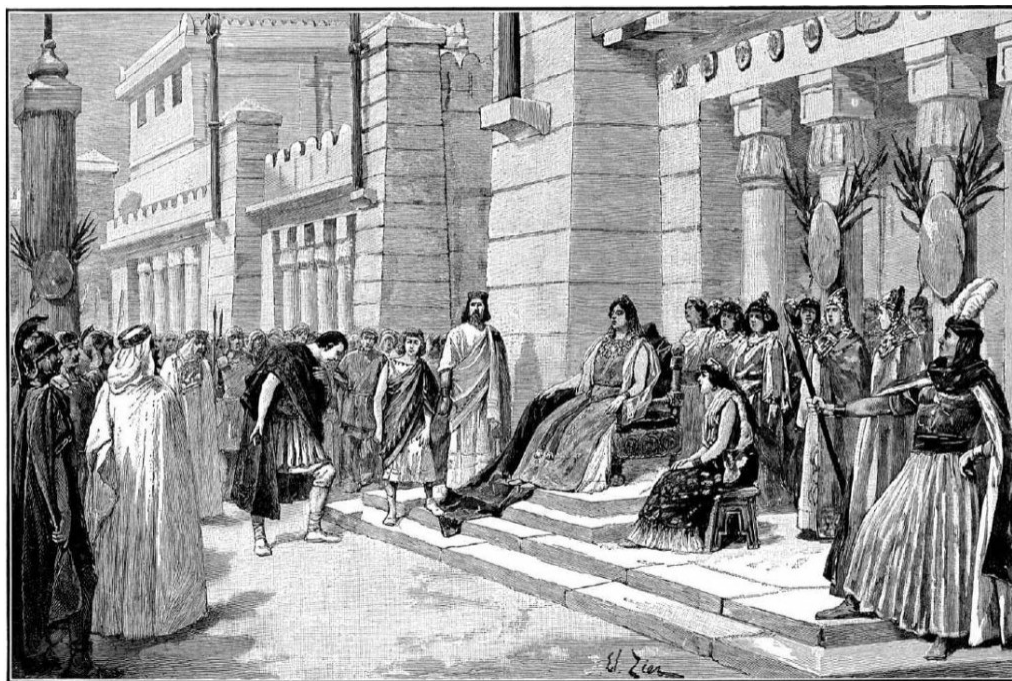
харибдийцы.

Закон и управление страной

Традиционно во главе Мидии стоит Царица, а не царь, и власть переходит от матери к дочери, хотя место наследницы может занять и другая родственница принадлежащая к правящему дому.

Власть царицы не абсолютная – она правит не единолично, а с помощью двух суфиев (судий). Один из них избирается самой царицей (и называется царский суфий), а другой избирается голосованием Совета Старейшин в Солосе (народный суфий). Оба они равны по статусу и власти и оба переизбираются каждые три года. При этом один и тот же человек может быть избран суфием только два раза.

Во время войн, суфии выполняют функции военачальников – один командует флотом, другой сухопутной армией. Получить эту должность может теоретически любой гражданин страны, но простолюдины здесь явно уступают высшему классу.



Царский суд в Мидии

Солос, как столица, и как чрезвычайно большой город, имеет привилегию перед другими поселениями – два заместителя суфиев,

избираемых народным голосованием служат только здесь и занимаются разбором судебных дел со всей страны. Тем не менее высший суд Мидии осуществляется непосредственно царицей и её помощниками и проводится в особых случаях, например, при процессах над знатью.

В Совет старейшин Мидии входят двое суфиев Солоса и по два старейшины от каждого из других пяти крупных городов страны. Представители минейских городов-колоний в Мидии и южного форпоста Мавелеха также входят в Совет, но в качестве наблюдателей, не имеющих права голоса.

Сенат Мидии традиционно включает 48 членов – 12 глав дворянских семейств, избираемых пожизненно и 36 членов от представителей простолюдинов – сословий ремесленников, крестьян и т.п., переизбирающихся каждые шесть лет. Недавние реформы царицы Дидоны Эпет расширили этот список до 60 членов, включив в сенат 12 представителей сословия хеттдамов, чем вызвала бурное недовольство аристократии, которую конечно не обрадовало ослабление собственных позиций.

Каждый город Мидии самостоятельно избирает своих лидеров и местных суфиев, как и в Солосе – по двоих на город, однако обладающих существенно меньшими полномочиями, чем их столичные коллеги.

Свод мидийских законов носит негласное название «кодекс Дидо», имея ввиду вполне конкретную царицу – Дидону Афету, третью царицу Мидии. В целом он довольно похож на аналогичные документы из-за моря – в частности предусматривает *денежные штрафы* за клевету, драки и мелкое хулиганство, *публичную порку*, *отсечение конечности или продажу в рабство* за кражи, похищения и разбойные нападения, а также *смертную казнь* (побитие камнями, отсечение головы или распятие) за тяжкие преступления – богохульства, предательства и убийства.

Дворянам, признанным виновными в нарушении закона, наказание

могут заменить ссылкой в дальние уголки страны или даже за её пределы, однако простым людям такое везение светит очень редко.

Торговля

Богатство и процветание страны зависит от того как активно ведут между собой торговлю другие страны бассейна Срединного моря. В самой Мидии производят ткани, славящиеся пестрыми расцветками: лен, шерсть, хлопок. Ароматные благовония, вина, пшеница, а также серебро, олово и свинец, все это активно поставляется на экспорт. Также мидийцы преуспели в торговле отличной древесиной годной для строительства кораблей, слоновой костью, драгоценными камнями, экзотическими животными из Харибдии.

Из Хеттима верблюжьим караванами везут сюда медь, благовония, соль, папирус, специи и шелк. Текстиль, золото, пряное вино и цветное стекло идет морем из Кандарии, везут из Умбрии керамику и прекрасных лошадей, железо, мрамор, жемчуг от берегов Трех Городов, янтарь из Амазонии и даже драгоценные меха из далекой Гипербореи.

Нет такого порта, куда бы не заходили мидийские торговые корабли, и мало кто сомневается, что коммерческий флот Мидии является крупнейшим на Мифике.

Повседневная жизнь

Большинство «чистокровных» мидян живут сравнительно богато, и имеют достаточно времени на досуг. Под минейским влиянием здесь пышным цветом расцвели спортивные состязания, особенно любимы и богатыми и бедными борьба и кулачные бои. Аристократы обожают гонки на колесницах и скачки, но самой популярной игрой (уж среди простолюдинов, точно) служит **улама**, подвижная игра с мячом.

Играют и в спокойные, интеллектуальные игры, например, **вмагули**, которую ещё называют «маленькие солдатики».

А вот любовь к театральным и литературным произведениям минейцы привить, увы, не смогли – южане находят эти занятия

довольно скучным делом.

Большинство мидян — даже аристократы, одеваются одинаково (богатство и статус выражаются качеством одежды и ювелирными украшениями). Украшения тут любят и мужчины, и женщины, а серьги носит поголовно все население страны, начиная с 10 лет. С серьгами существует интересная традиция — обычно носится только одна из пары, причем на левом ухе (символизируя подчинение власти царицы). Обе сразу носят жрецы и жрицы (символизируя подчинение богам и земной власти), а вот одну серьгу в правом ухе может позволить себе только царица (символизируя подчинение только власти богов).

Девушек отдают в жены обычно в 15 лет, а у мужчинам принято жениться годам к двадцати пяти. Тем не менее, обручение может длиться много лет, и это вовсе не редкость, когда девочка знакомится с будущим мужем в 10 лет. Мидийские свадьбы — это сложное и хлопотное дело, пронизанное церемониями и традициями, обычно они длятся не меньше недели.

Муж является номинальным главой семьи, но по факту, всей жизнью дома и его имуществом руководит женщина. Она же командует рабами, если они есть в домохозяйстве, а учитывая уровень достатка мидян, таковые часто имеются даже у простолюдинов.

Большая часть работы делается или утром, или на склоне дня, потому что начиная с обеда и часов до 4-х дня, у мидийцев наступает время дневного отдыха и закрываются даже мелкие лавки. Обедают здесь скромно, зато ужин может длиться по несколько часов и состоять из целого ряда повторных «заходов».

Имена мидийцев

Большинство мужских имен мидийцев заканчиваются на **Л**, **Н** или **О**. Часто используются элементы —**бел** и —**эшмун** (по именам богов Бел и Эшмун). Другие распространенные элементы

имен: **аб-** (отец), **ад-** или **бо-** (слуга/раб), **адон-** (мастер), -
ханно (добрый), **-маго** (солдат), **маттан-**(смелый), -
милсо (царь), **пен-** (лицо), **-ятон** (жрец).

Примеры: Абибел, Абомилс, Адешмун, Адшербел, Адмаго, Адонибел, Амлиско, Барко, Барешмун, Белханн, Белятон, Бодешмун, Бодханно, Кадешмун, Ханно, Ханнобел, Гасдрубал, Ятонбел, Маттанибел, Милькатон, Пальтибел, Мерибел, Пенешмун, Сакарбел, Зорабел.

Женские имена мидийцев обычно оканчиваются на: **-а**, или **-т**. Не редко они включают элемент **-танит** (от имени богини Танит). Другие распространенные элементы женских

имен: **ам-** (мать), **бат-** (дочь), **хай-** (доблесть), **сам-** (женщина), **сим-** (радость). Примеры: Афит, Амабат, Амелла, Амтанит, Ариша, Бамет, Белтанит, Далет, Элишат, Эштант, Гарбет, Хесет, Ханния, Мелита, Нахомет, Самина, Саламба, Шафат, Симтамина, Семихет, Эпет.

Как вы могли заметить, традиционное имя-титул цариц Мидии Дидо, оканчивается на **О**, однако это сделано неспроста, так лишний раз подчёркивается его уникальность.

Простолюдины обычно обладают только одним именем, но члены благородных семей включают в полное имя также фамилию семейства, и тут кроется одна хитрость. Мидяне вообще, не самая патриархальная нация – и благодаря этому обстоятельству, фамильные имена, изначально мужские, происходящие от имен основателей этих родов, со временем «феминизировались». На самом деле, если знать принцип, тут все просто – «мужские» окончания – **о**, **-н** и **-л**, поменяли свои окончания на «женские» **-а**, **-ка**, **-йа**.

Так, например, **Гисго Барка** является членом *Семьи Барка*, соответственно потомком основателя рода по имени **Барко**.

Аналогично, **Жерубел Бодешмунка** из *Семьи Бодешмунка*, далекий потомок человека по имени Бодешмун.

Женщины аристократических семейств в девичестве носят фамилию своего рода, но выйдя замуж, меняют её на фамилию мужа. Если же она выйдет замуж за человека не аристократического рода (такое

редкоЮ но все же бывает), то потеряет право и на свою родовую фамилию.

Члены царского дома, и мужчины и женщины имеют только одно имя, хотя имеют право использовать приставки Сар (царевич) или Сарет (царевна). Что касается царицы, она всегда использует имя данное при рождении, в качестве эпитета к царскому имени-титулу Дидона. Например, царевна Сарет Элишат, став царицей получает имя Дидона Элишатская.

Интереснее всего получается с хетдами, которые имеют сразу два имени – данные отцом и матерью. Представители прочих народов проживающих в Мидии, дают детям имена в соответствии с собственными обычаями и правилами.

Мидия: Военное дело



Мидийский флот — это внушительная и очень грозная сила. По боевой мощи и размеру он сопоставим с флотом острова Тритон, и

значительно больше, чем флот каждого из городов-государств минейского союза по отдельности (но меньше, чем объединенный флот Трех городов). Почти весь личный состав военно-морских сил (в отличие от армии) составляют коренные мидийцы.

Основные силы флота – примерно 200 бирем и некоторое количество трирем, скопированных с аргосских, базируются в Солосе. Ещё как минимум по 50 кораблей, в основном бирем, базируются в Лектисе и Этике, образуя т.н. «крылья флота», соответственно левое и правое.

В **армии Мидии**, в отличие от флота, довольно значительную часть воинов составляют наемники. Постоянной армией страна обзавелась только во времена Дидоны Хилеты. Армия состоит из 20 различных подразделений плюс в каждом городе находится полк стражи.

Наиболее боеспособные, элитные войска Мидии, состоят из «**Священной стражи**» и «**Царской стражи**», главной обязанностью которых являются защита богов Бел, Эшмун, Танит и царицы Дидоны. В эти подразделения принимают только чистокровных мидян, они чрезвычайно дисциплинированы, привыкли сражаться в плотном строю, с длинными пиками и круглыми щитами, одетые в полные доспехи.

Три кавалерийских полка

называют: **Слоновий**, **Вермильонный** (*прим. пер.: «алый»*) и **Индиго** (два последних, по цвету их знамен, а также цвету седел лошадей). Все они также состоят из чистокровных мидян, среди кавалеристов служит множество сыновей благородных родов Мидии. Прочие войска разделяются на две группы: «войска второй линии» преимущественно состоят из хетдамов и мидийцев незнатного происхождения. «Войска третьей линии» — наемники или иностранцы, обычно объединенные в подразделения по общности национальности или манеры ведения боя. Преобладают здесь хеттимы, тритониане, харибдийцы, умбрийцы и гиперореи. В то же время минейцев-наемников можно встретить сравнительно редко. Большая часть наемников выступает в роли застрельщиков, легкой пехоты или войск огневой поддержки.

Слоновий полк

Возможно, самой известной боевой частью мидийской армии является Слоновий полк, состоящий из примерно 80 специально обученных харибдийских слонов. Обычно атака слонов призвана либо проломить вражеский строй, либо разбить тяжелую кавалерию. Важно также, что гигантское бронированное животное крушащее все на своем пути, оказывает ужасный деморализующий эффект на вражеских солдат и до смерти пугает лошадей, заставляя их скакать назад и сминать собственную пехоту.

К несчастью, слоны отличаются крайне несносным нравом и южным темпераментом, поэтому их довольно трудно контролировать. На случай, если животное выйдет из-под контроля, у его погонщика имеется специальное средство – острый металлический прут, который он одним сильным ударом должен загнать в основание черепа слона, умертвив его. Это необходимая мера — слон, который перестал слушаться погонщика, становится опасен для своей армии более, чем для вражеской.

Каждый слон несет на спине небольшую башенку, в которой укрываются два лучника.

Слоны на поле боя

Используя правила для массовых сражений, необходимо учитывать, что боевой слон, в отличие от обычного, имеет боевой фактор равный 45 (а не 25).

Погонщик и лучники на спине слона, для простоты не рассматриваются в качестве самостоятельных воинов, а просто добавляют боевому слону специальные способности: Дистанционный бой и Меткая стрельба (учтенные 2 раза, т.к. лучников 2). Также боевой фактор погонщика (+5) добавляется к слоновьему, давая итоговый Боевой фактор = 50. Таким образом 20 мидийских слонов имеют Силу полка = 1000. Вот это действительно СИЛА.

Слон в бою!

Как вы знаете, правила массовых сражений нашей игры просты настолько, что некоторые даже называют их примитивными. Если просто взять нашего боевого слона и вставить его в сражение... ну, в общем, будет совсем не интересно. Как, например, отразить фактор «русской рулетки» в поведении слона – будет он слушаться приказов погонщика или обезумеет? На самом деле это просто:

В начале каждого боевого раунда, погонщик должен сделать проверку на Уклонение от опасности против числа 15, чтобы проверить, подчиняется ли животное его приказам (персонажи-мидийцы, которые могут добавить себе дополнительную профессию «погонщик слонов», окажутся в выигрышном положении). Если бросок провален, слон начинает творить различные непотребства – вставать на дыбы, носится как угорелый сбивая и своих, и чужих, попытается скинуть погонщика и т.п. Все это безобразие будет длиться весь раунд. Погонщик может восстановить контроль над ситуацией в следующем раунде, повторив бросок. Если слона удалось успокоить, считается что весь раунд ушел на успокоение животного и соответственно, других действий в ходе него совершать уже нельзя.

Персонажи (игровые персонажи) находящиеся на спине слона получают несколько модификаторов, отражающих их положение: они могут атаковать в ближнем бою (и соответственно быть атакованными) только существ гигантского размера, зато их модификатор дистанционного боя против существ среднего и большого размера вырастет на +2, а ЭКЗ прибавит +2 против дистанционных атак.



Мидия: Религия и верования

Святая Триада



Так представляют себе Бела мидийцы

Если сравнивать с ошеломляющим количеством богов Хеттима, или даже минейского Пантеона, религия мидийцев может показаться простой и понятной как круглый щит. Хотя верования мидийцев происходят из тех религиозных представлений, что когда-то привезли с собой уроженцы далекой Кандарии, жители Южного берега сильно переосмыслили представления предков.

Сердце мидийской религии – образы трех божеств, Бела, Танит и Эшмун. Все вместе они известны как **триада**.

Бел – владыка вселенной, высший бог, бог неба, молний, грома и войны. Также он считается властителем и Подземного мира.

Изображается в виде пожилого (около 60 лет) бородатого человека.

Бел покровительствует аристократическим семействам Мидии, также это бог-покровитель Этики.

Танит — богиня луны, удачи, провидцев, урожаев, плодородия и земли. Изображается в виде пышной, прекрасной женщины среднего возраста (около 40 лет). В некоторых старых храмах и преданиях, её иногда сопровождают ещё две женщины-богини, **Астара** (богиня любви) и **Ашера** (богиня материнства), однако им не поклоняются

каждой отдельно, и обычно рассматривают как разные аспекты одной и той же Танит. Богиня покровительствует Солосу.

Эшмун – бог солнца, молодости, искусств, исцеления. Обычно изображается как мужественный молодой человек, лет 20.

Поклоняются Триаде в общем храме, под одной крышей — этот обычай появился в течение последних веков, ранее каждый из богов имел собственный храм. Вообще, ритуалы мидийцев, с точки зрения остальных государств Мифики предельно просты и сдержаны.

Несмотря на то, что в каждом городе есть крупный храм, большинство мидийцев не часто посещают их, предпочитая небольшие придорожные святыни или домашние алтари. Праздники в честь богов случаются несколько раз в год, но это практически единственные публичные проявления религиозности мидян.

Как появилась Священная Триада.



Жрицы Танит

Первые мидяне, как и их предки – люди Эдона, почитали четырех богов: **Ашеру**, богиню земли; **Астару**, богиню любви; **Бела**, верховного бога неба; и **Молоха**, бога огня и смерти.

Дидона Элишата, первая царица Мидии, объявила поклонение Молоху вне закона. Некоторые положительные аспекты его культа со временем влились в существующий культ Бела, а самые мрачные и

черные проявления – оставлены и вскоре забыты.

При Дидоне Амелле, второй царице, набрал силу культ Танит, по сути, обожествлённой царицы, небесной Дидо. Танит быстро вытеснила Ашеру и Астару, которые сперва считались её служанками, а затем, вовсе перестали существовать отдельно от главной богини.

Хотя Бел официально – верховный бог, большинство простолюдинов и хетдамов считают Танит главной богиней Триады. Она олицетворяет жизнь на земле, в то время как он – существование человека после смерти.

Эшмун, у эдонитов был весьма незначительным божеством, однако мидийцы «повысили» его до статуса верховного бога, в то же время, что и Танит. Это очень необычный бог – и врачеватель, и мудрец, и благородный герой, и одновременно с этим, на нем лежит печать ответственности за весь мир. Согласно одной из легенд, мир перестанет существовать, когда Отверженный бог (Молох) внезапно вернется и убьет Эшмун. Периодическое «глотание солнца» — служит божественным предвестником этого события (минеийские скептики, лишенные фантазии, называют это просто «затмением»), однако, как солнце в итоге все равно восходит и освобождается от тени, так и Эшмун возродится и окончательно низвергнет Молоха. В новом мире без зла и тьмы, Эшмун станет повелевать над всем, выпустит из мира мертвых человеческие души и во всей земле наступит рай, а Танит и Бел признают его власть и мирно отойдут в сторону.

По крайней мере так легенды гласят.

Служители культов

Мидийских жрецов и жриц всегда можно опознать по бритым головам и босым ступням – в отличие от остальных мидийцев, они всегда ходят босиком. И жрецы, и жрицы носят серьги в обоих ушах (как символ подчинения божественной и царской власти), однако их одежда не отличается от одежды прочих граждан, за исключением нескольких деталей.

Жрецы Бела носят одежды пурпурного цвета, жрицы Танит – зеленого, а Эшмун – белого цвета. Кроме «обычных» священников, существуют также: **высшее духовенство** (только аристократы могут быть высшими священниками), **слуги радости** (храмовые прислужки, не только следящие за порядком, но и обеспечивающие эмоциональный и физический комфорт в тревоге и нужде), а также **провидицы дидо**. Последние – всегда женщины, которые знают секреты особых трав, благодаря которым могут впадать в пророческий транс.

Другие религии

Хотя почти все «чистокровные» мидяне, и большинство хетдамов, остаются преданными Святой Триаде, во всех городах страны можно встретить и храмы других религий, от Пантеона минейцев, до небесной иерархии Хеттима. На удивление гостей страны, местные не считают зазорным, по случаю зайти в храм другой религии и принести небольшую жертву богам.

К примеру, мидийский моряк запросто может перед очередным рейсом посетить местный храм Посейдона. Минейцы, конечно, сочтут такое поведение шокирующим и даже богохульным, однако в этом раскрывается традиционные мидийские черты – толерантность и уважение к другим людям и их культурам, а также прагматизм и здравое рассуждение, что помощь можно принимать из любых рук.

Единственный город Мидии, где поклоняются только мидийским богам и нет других храмов – Малиба. Над суровыми запреты, наложенные на его посещение не-мидянами (даже хетдамами) не властна даже всемогущая царица. Нарушение запретов карается сурово – за оскорбление бессмертных, смертный может расплатиться только жизнью.

Божества и Чудеса

Минейцы считают, что Триада Мидии, это (как всегда) олимпийские боги, но с «южным налетом». Согласно этой теории, Бел это тот же Зевс, а Эшмун – тот же Аполлон. На счет Танит все немного сложнее

или запутаннее?) – хотя она и отождествляется с землей, плодородием и урожаем (ну и кроме того, её изображают как весьма м-м-м... чувственную особу), что явно соотносит её с Деметрой, некоторые другие аспекты роднят её с другими богинями: Артемидой (лунный аспект) или Афродитой (любовный аспект), своеобразная «триада в триаде», как называют её некоторые ученые Трех городов.

Сами мидяне в таких богословских спорах участия принимать не любят – «все ваши богини, суть одно, независимо от того, как вы их называете» — говорят они.

Похоронные обряды мидян



«Место смерти» Мидии

Мидяне обычно хоронят мертвецов в земле, на больших общих кладбищах называемых «мотары» (букв., «место смерти»), как правило, находящихся на окраинах городов. Имена погибших и имена покровительствующих им богов высекают на надгробных камнях. Погребальные церемонии для аристократов и простолюдинов почти не отличаются. Два отдельных случая – смерть младенцев и цариц.

Цариц не предают земле, а помещают их тела в камеры похожие на пчелиные соты, гробницы в Малибе. Траур по царицам длится несколько недель, а обряды состоят из ряда церемоний, содержание которых не особо афишируется. С младенцами дела обстоят не так –

считается, что человек становится человеком тогда, когда начнет говорить, ибо именно речь отделяет нас от зверей. Как бы это не было печально, младенцы с этой точки зрения не являются «полноценными людьми» и их смерть не рассматривается как такая же трагедия, как смерть взрослого. Их не хоронят на кладбищах, а кремируют, а останки погружают в урны, хранящиеся в **Тофете** («место сжигания»). Из-за этого чудовищного, с точки зрения иностранцев, обряда, о мидийцах идет слава как о «детоубийцах» и даже «пожирателях младенцев». Сейчас в этом нет и капли правды, но надо признать – первые мидяне действительно приносили младенцев в жертву Молоху, пока его культ не был окончательно искоренен.

Культ Молоха



Отвратительный идол Молоха

До нас дошли сведения о нескольких ритуалах поклонения Молоху, в наиболее древних из мидийских текстов. Изображали Молоха в виде бронзовой человеческой фигуры с головой быка. Идол был полым, разделенным на 7 частей, в каждый из отсеков размещали ритуальную жертву – хлеб, пару перепелок, овцу, барана, теленка, вола, младенца. После этого статую разогревали докрасна.

Название Молох, очевидно, связано с мидийским словом мильк (что означает «царь»). Пока не был уничтожен и заменен Белом, Молох был покровителем огня, солнца и смерти. Некоторые ученые считают, что сам образ Молоха навеян Хамосом, первым горгонтавром

Мифики. Менее убедительно звучат попытки связать Молоха с Тифоном, злым божеством Царства пустынь.

Говоря, что культ Молоха не уничтожен окончательно. Некоторые даже утверждают, что несколько благородных семейств Мидии тайно исповедуют культ злого бога, и плетут заговор с целью свержения династии ненавистных цариц и их Триады... Именно такие сплетни и способствуют появлению за морем рассказов о мидийцах, как о «поедателях младенцев» и «детоубийцах». Во всяком случае никаких практических свидетельств, подтверждающих истину подобных утверждений, нет и не было никогда (хотя, истинность этих слов целиком остается на совести ведущего игры, конечно же).

Мидия: История Южного берега

Миф об основании

Не смотря на разговоры о том, что первый город на побережье Мидии — это Этика, история страны начинается в 42 году Эры Магии, когда юная царевна **Дидона** сошла на берег безымянной бухты, в том самом месте, где в наше время возвышаются стены Солоса. Дидона была прекрасной и смелой представительницей царской династии Кандарии, в ту пору являвшейся столицей Эдона, государства на восточном побережье Срединного моря.

В эти края судьба занесла её не по собственной прихоти. Отец царевны — **Маттан**, повелел, что после его смерти на трон взойдут двое — Дидона и её брат **Малион**. Но подлый Малион узурпировал трон единолично и решил силой женить на себе сестру — в те времена, явление вполне обычное в Царстве пустынь, но не в Кандарии. Дидона встала во главе стихийно вспыхнувшего бунта, и под страхом расправы, и гражданской войны, Малион отказался от своих притязаний на её честь, но Дидона гордо уступила брату царство, а сама, вместе с верными ей людьми, на девяти кораблях отбыла в странствия на запад. Они шли по морю пока не достигли берегов нынешней Мидии. Благодатное побережье пришлась по нраву

царице, и вскоре здесь расцвел небольшой город-порт Солос, который за короткое время разросся до масштабов одной из наиболее влиятельных стран Мифики.

Тот факт, что Мидия была основана смелыми, гордыми, а главное вольными людьми – очень много значит для её нынешних жителей. Эти идеалы верны сейчас также, как и столетия назад, их не сломили ни нашествия завоевателей, ни бедствия, ни бег времени.

История Мидии разделена на 6 периодов: **Золотой, Серебрянный и Бронзовые** века – время независимости. Три периода завоевания страны: дважды Хеттимом и однажды, Тритоном.

Пророчество Четырех Возрастов Мидии

Саламба – первая провидица, жившая во времена **Дидо Амеллы**, и давшая царице, в то время бывшей в изгнании, одно из самых странных и пугающих предсказаний. Саламба поведала царице, что Мидия пройдет через 4 возраста-эпохи: золотой, серебрянный, бронзовый и железный. Со вступление в железный век, Мидия возвысится до небывалых высот и вступит в страшную схватку с не уступающим ей по мощи врагом, результатом которой будет либо господство Мидии над всем миром, либо падение в такую бездну, из которой страна уже не выберется.

Как это обычно бывает – пророчество не говорит ничего ни о том, каким будет этот враг, ни о том, когда наступит время схватки. Разумеется, все это дает почву для многочисленных спекуляций, надежд, обманов и страхов.

Золотой век Мидии

(42 ЭМ — 110 ЭМ)



Дидона Элишат

Дидона (эпитет «Элишат», означает «почтенная») была мудрым и просвещенным правителем, чье правление стало синонимом благополучия и процветания. У нее было четверо детей – старший сын **Утипан**, дочь **Амелла**, и дочери близняшки **Лэйка** и **Дорка**. В 67 году ЭМ царица официально объявила, что следующей правительницей страны станет старшая дочь – Амелла.

Многие представители аристократии были возмущены таким решением, ведь по всем законам, наследовать правление должен был Утипан. Царевич молча принял решение царицы, но исподволь стал готовить заговор. Пять лет спустя, Утипан со своими сторонниками захватил царский дворец и потребовал мать отречься от престола. Царица отказалась, и вместе с младшими дочерьми, предпочла позору смерть – сбросилась с горного утеса Мильцетпалы.

В течение следующих трех лет (72 ЭМ — 75 ЭМ), Утипан Узурпатор царствовал над Мидией и прославился такой жестокостью, что само его имя стало нарицательным, символом тирании и жестокости.

Тем не менее, вторая дочь Дидоны, Амелла, выжила и бежала в Малибу, где собирала верных сторонников. В 75 г. ЭМ, она выступила походом, сходу взяла город и пленила узурпатора. Утипан нашел свою смерть на том же утесе, что и низвергнутая им царица. С этого времени мужчина ни разу не занимал трон Мидии.



Дидона Амелла

Амелла вступила на царствие как **Дидона Амелла** («материнская слава»), приняв имя матери, и сделав его именем-титолом всех последующих цариц. Она царствовала 21 год (75-96 ЭМ), её период правления это время полного подчинения мидийских земель Солосу, изгнанию или уничтожению харибдийских племен не желавших признать её власть. Дидона Амеллийская была первой царицей похороненной в царских усыпальницах Малибы.

Третьей царицей Мидии стала **Дидона Афита** («мудрая») за четырнадцати лет (96-110 ЭМ) её правления, Мидия стала полноценным государством: были установлены дипломатические контакты и приняты первые письменные кодексы законов. Однако Дидона Афетская была последней правительницей Золотого века Мидии. Конец её царству положил царь-завоеватель из Хеттима, Юсеркафр.

Первая эпоха царей пустынь

(110 ЭМ — 206 ЭМ)

В 110 г. ЭМ, Юсеркафр с войском вторгся в Мидию. В течение шести месяцев, он занял большинство крупных городов, в том числе Солос. Серьезно больная к этому времени, Дидона Афита отступила в Малибу, где и умерла. **Ханнат**, стала четвертой царицей Мидии, царицей в изгнании.

Правление хеттимов было сравнительно мягким, мудрый Юсеркафр не стал менять уклад жизни людей, просто расставил на ключевых постах своих людей, и сделал это так грамотно, что для подавляющего большинства населения Мидии, ничего и не изменилось. Хеттимы, конечно, привнесли свои элементы культуры, свою религию, но не навязывали её мидийцам, и благодаря этому первое время недовольство не превышало приемлемого для завоеванной страны уровня.

Однако с приходом к власти царей **Анкера II**, а затем и **Сахура II**, обстановка изменилась. Уничтожались храмы, жрецы мидийских богов были изгнаны и преследовались, населению же пришлось

потуже затянуть пояса – Хеттим повис на Мидии как пиявка и высасывал из неё все силы, ничего не давая взамен. Терпению пришел конец, и когда в Солосе вспыхнуло восстание, оно тут же охватило все регионы страны. Захватчики были изгнаны, а дочери Дидо вернулись на трон.

Остров скрытых надежд

Расположение острова скрытых надежд (или «Тиквалута Мидиского») — наиболее тщательно охраняемый секрет Мидии, известный только царицам, суфиям Солоса, верховной жрице Танит и нескольким доверенным лицам. Три раза в истории Мидии он служил убежищем для Дидон разных периодов, где они смогли переждать смуты и опасности. Многие искали это тайное место, но пока никто не может похвастаться успехом. Все то о нем известно, так это то, что он расположен где-то в западной части Срединного моря.

Большинство мидян считают, что даже если бы секрет расположения острова и был бы раскрыт, попасть на него все равно не смог бы ни один чужеземец. Пояс Танит – сплошное кольцо густого тумана всегда окутывает Остров скрытых надежд, и корабль вошедший туда непременно разобьётся о скалы.

Говорят, что остров, хотя он и небольшой, это благословленное место, с обилием дичи, плодовых деревьев, и удивительно приятным климатом. Его местоположение открыла первым царицам Мидии провидица Нахомет. Во времена скорби он послужит тихой гаванью, но как только представится удобный случай, сами боги пошлют царице-изгнаннице предупреждение возвращаться домой, и горе той, что посмеет ослушаться. **Дидона Махут** («спящая Дидо») – пример того, кто посмел ослушаться воли богов.

Точно ответить на вопрос – есть ли в историях об Острове скрытых надежд хоть доля правды, не сможет никто.

Серебряный век Мидии

(206 ЭМ — 119 ЭМ)



Дидона Бория

Первая царица восстановленной династии Дидо, звалась **Дидона Бория** («Дидона Жирная»). Несмотря на столь нелестное прозвище (если воспринимать его буквально), время её правления (206-240 ЭМ) запомнилось потомкам как время восстановления величия страны, и окончательного изгнания хеттимов.

Однако, прагматичная и дальновидная, царица Дидона Бория разрешила тем из них, кто признает её власть, свободно селиться в Мидии, не теряя при этом своей культурной идентичности. Этим она положила начало особой мидийской политике работы с этническими группами – ни она, ни никто после неё, не стремились навязать иностранцам своих богов, не заставляли их против воли «становиться» мидийцами. Для страны, лежащей на перекрестке торговых путей, это было весьма своевременным и правильным решением.

Дидона Гарбет («Дидона Тихая»), её сестра, взошедшая на престол в 240 г.ЭМ и правившая до 277 года. Её правление не запомнилось чем-то особым. Затворницу, любившую днями напролет пребывать в одиночестве, вскоре сменила на троне дочь, **Дидона Далет** («Дидона Слабая»).



Две равно-не-великие царицы — Дидоны Гарбет и Далет

Во время ее короткого правления (277-286 ЭМ), Мидии стали всерьез угрожать автократы острова Тифон. Их огромный флот появился у побережья, но вместо боя, царица решила откупиться. Тритониане с богатой добычей убрались восвояси... чтобы вернуться через год. В

течение десяти лет они приходили и угрожали войной, а затем их корабли вновь шли на восток, нагруженные золотом и драгоценными товарами.

Народ Мидии обнищал, казна пустовала, и в один день, перед её дворцом собралась толпа горожан с требованиями об отречении царицы. Переворот был бескровным, Дидона сама сложила с себя царский венец, будто ждала этого события. Она умерла через семь лет, в полном одиночестве, живя уединенно и не желая вмешиваться в политику страны.



Дидона Хилета

На престол вступила **Дидона Хилета** («Дидона Отважная»), дочь царицы, одна из величайших правительниц Мидии. Она правила с 286 года Эры магии, до 19 года Эры Героев. Её первым указанием, была отмена дани тритонианам, и автократы Ахарнии, ответили ей немедленным объявлением войны. Вскоре, войска тритониан высадились в дельте Хетта, на побережье Царства пустынь, и возле Лектиса, в Мидии. Произошло это в 288 г. ЭМ. Пройдя огнем и мечом по побережью страны, в 290 г., захватчики после девятимесячной осады взяли Солос.

Дидона Хилета бежала из столицы в Каркан, где принялась собирать армию, для освобождения столицы. Вышедшие на встречу мидийцам тритониане были разбиты на голову (291 г. ЭМ), а остатки их гарнизонов бежали по мере того, как армия Дидоны подходила к захваченным городам. Тритониане начали спешно собирать армию возмездия, однако их планам помешало восстание в Хеттимае, под предводительством Осириса и Исиды, а затем пришел конец и самим автократам. Завершилась Эра магии и настала Эра героев.

Во время её правления у Мидии появился мощный военный флот, а также, регулярная армия. Царица установила прочные дипломатические отношения с соседними странами, в первую очередь с Хеттимом, также как Мидия, возрождавшемся из руин. К сожалению, как покажет дальнейшее развитие событий, в Царстве пустынь её визит на высшем уровне оценили не как знак доброго расположения, а как знак покорности.



Радостная и Добрая царицы

Дидону Хилету сменила **Дидона Симехет** («Дидона Радостная»), которая правила с 19 по 42 г. ЭГ, а затем и внучка – **Дидона Хесет** («Дидона Добрая», 42-66 г. ЭГ). Обе они царствовали с умом и во многом умножили завоевания матери и бабки. Мидия вступила в эпоху процветания и, пожалуй, более динамично развивающегося государства в то время нельзя было найти во всей Мифике. Но вскоре, все изменилось. К концу царствования Дидоны Хесет, в 63 г., Мидия обзавелась первой зарубежной колонией **Ходосир** (букв. «новый город») на южной оконечности острова **Амфисса**, а также несколькими меньшими колониями на харибдийском побережье. На беду мидийцев, на северной оконечности Амфиссы, за три года до них, основали свою колонию, Агентос, жители синего Аргоса. Их козни, во время правления следующей царицы – **Дидоны Семут** («Дидона Леворукая», 66-93 г. ЭГ) привели в к росту напряженности между двумя государствами, а в правление **Дидоны Марет** («Дидона Горькая», 93-119 г. ЭГ), к военному столкновению Мидии и Аргоса, вошедшему в историю как «**Амфисская война**». Несмотря на то, что флот Мидии был прекрасно оснащен и подготовлен, флот Аргоса был сильнее. Вдобавок, в скором времени к Аргосу присоединилась Гераклея... В 102 году жители осажденного Ходосира, изнемогая от голода и нужды, сдали город. Всех их

минейцы угнали в рабство, а город перешел под аргосский флаг. Но худшее было еще впереди.

Объединенный флот Аргоса и Гераклеи сперва разбил флот Мидии у её побережья, а затем высадил десант. На том же самом поле, где мидийцы когда-то разбили тритониан, они понесли страшное поражение от минейцев, и вынуждены были просить мира. По условиям этого соглашения, 4 оставшиеся харибдийские колонии были разделены между победителями, а Мидия подписывала обязательство впредь не иметь заморских владений.

Последние дни царствия Дидоны Марет были временем смуты и беспорядков, вылившихся в 107 г. ЭГ, в вооруженное восстание в Этике. Неурожай, последовавшая за ним эпидемия, все это серьезно подкосило мощь государства, чем и воспользовался **Менехмет I**, царь Хеттима, начавший подготовку к масштабному вторжению. Этому способствовало и то, что довольно большой вес в обществе набрала партия, открыто призывающая Менехмета I к вторжению. В 109 году его войска перешли границу и заняли Телабр.

Однако окончательно похоронило возрождение Мидии другое государство – восставшая из пепла Ахарния внезапно рванулась к желанному южному побережью и в 118 г. ЭГ, флот тритониан вошел в гавань Этики, где был встречен недовольными нынешней властью с распростёртыми объятьями.

В следующем году пал Солос, Дидона Марет бежала в Малибу, где была отравлена суфиями, желавшими посадить на престол её дочь, **Эбенет**. Эбенет, однако, вместо того, чтобы принять предложение, предпочла удалиться на Остров скрытых надежд. Серебряный век Мидии завершался безвластием, разрухой и оккупацией войсками сразу двух держав.

Эпоха тритониан

(119 ЭГ — 215 ЭГ)

Тритонианская оккупация длилась почти сто лет. Морским принцам было интересно лишь побережье Мидии, а то, что происходит в

глубине континента, для них интереса не представляло. Малиба и Мавелех существовали, каждый, как независимое государство, Телабах по-прежнему находился в руках хеттимов.

Только в Этике (этот город стал на время столицей Мидии) тритониан воспринимали как своих. Другие города прибрежной зоны, а особенно Солос, терпели её скрипя зубами. Тритониане принялись усиленно насаждать свои представления о мироздании, о культуре, о религии (культ Посейдона, и его величественный храм в Этике, появились как раз в это время). Вдобавок, они нещадно закрутили гайки налоговой машины, и поборы со стороны оккупационной администрации вскоре превысили все допустимые пределы.

Конец господства тритониан был внезапным и полным. Их флот, величественный и грозный, был разделан под орех государством атлантов, едва только попытался выбраться в поиске новых колоний за пределы пролива Бронзовые Ворота. Новость об уничтожении армады быстро разлетелась по побережью Срединного моря, и уже спустя пару недель в Мидии и других государствах завоеванных тритонианами, вспыхнули восстания. Этика продержалась дольше других, оставаясь последним оплотом тритониан, но было件нятно, что вскоре они уйдут и оттуда. В Мидии все ждали триумфального возвращения Дидо, но вышло совсем не так, как они надеялись...

Могила Дидо

За исключением Дидоны Махуты (и, конечно, Дидоны Эпет, нынешней царицы), Дидона Элишат – основательница Солоса — это единственная царица Мидии, не имевшая захоронения в Малибе. На самом деле, никто и не знает, куда делось её тело и тела двух дочерей, после падения с утеса. Одна из историй гласит, что сами боги вмешались в происходящее, и подхватив всех троих в полете, забрали с собой на небеса, откуда они до сих пор наблюдают за смертными.

Другая гласит, что верные слуги Дидоны захоронили тела, чтобы они не достались приспешникам Утипана. Сам Утипан, даже после мучительной пытки так и не смог дать внятного ответа на вопрос,

куда делись тела матери и сестер. Со смертью Дидоны Амеллы, умерла и надежда узнать настоящую правду.

Однако, родилась и новая легенда: Дидона Элишат вернется в тот день, когда Мидии будет угрожать самая страшная из опасностей.

Сказание о Спящей Дидо



Спящая дидо

Дидона Махут («Дидона Спящая»), известная как «царица двадцати девяти дней», фактически правила лишь неполный месяц. Жители Мидии, после изгнания тритониан ждали, что царица вот-вот прибудет. Но время шло, а трон все ещё пустовал. Тогда Суфии Солоса послали послов к самой наследнице трона, и провидцам Малибы, прося их о подсказке – как поступать? Но провидцы молчали.

Между тем, были получены данные, что в царь Хеттима, **Амункхет** I собрал огромную армию в Телабаре и вот-вот двинет её на запад. Царица медлила – её совсем не привлекала перспектива управлять страной, в которой она до этого даже не была. Наконец, суфиям удалось убедить новую Дидо, и она отправилась в Солос. Это был недобрый час – армии Амункхета пересекли новую границу и двинулись на столицу Мидии. Её удалось усидеть на троне 29 дней, после чего Дидо не выдержала и бросив все, бежала на Остров скрытой надежды. Это повлекло за собой неминуемое возмездие – боги проклинали её, и какова её дальнейшая судьба, не знает никто. Одно известно наверняка – место в царской усыпальнице Малибы ей не сыскать вовеки.

Вторая эпоха царей пустынь

(215 ЭГ — 260 ЭГ)

Амункхет обосновал свое вторжение со святой простотой: дескать Дидона Хилета, во время посещения Хеттима, завещала его царям «присмотреть» за своей страной, если вдруг на ней настанут трудные времена. Страна, итак пребывающая в хаосе, была не готова к сопротивлению. Хеттимы взяли Солос, другие прибрежные города по пути, но не смогли взять Этику, которую обороняли не мидийцы, а тритониане. Последние, видя, как поворачивается ситуация, решили помедлить с отбытием на родину и даже усилили гарнизон Этики. Здесь хеттимская армия застряла на три долгих года.

Понимая, что такую мощную крепость не взять только с суши, Амункхет в 218 году начинает строительство флота, такого мощного, что сразу сделал бы Хеттим могучей морской державой. Тем более, что с недавним крахом имперских планов тритониан, в расстановке сил на море образовался своеобразный «вакуум», который и следовало заполнить.

За пять лет Амункхет, с помощью мидийских корабелов проделал огромную работу. На этот раз к Этике был направлен полностью оснащенный флот из современных боевых судов. Однако Амункхет не рассчитал сил, и решил убить двух зайцев разом – выбить тритониан, и щелкнуть по носу минейцев, отхватит у коалиций несколько островов. В 223 г. ЭГ, в морской битве у острова [Серифос](#), флот Хеттима был уничтожен объединенным флотом Земли Трех городов, а в следующем году минейцы сами атаковали Хеттим, и сожгли верфи и пристани Птасиса, крупнейшего морского порта Царства пустынь. Во время правления преемников Амункхета, Сетамуна II и Нофрет, минейцы основали несколько колоний на берегу Мидии.

Постепенно, мидийцы вышли из состояния рабской покорности и даже то, что царица Нофрет, специально для умирения Мидии прибавила к своему имени приставку Дидо, уже не могло изменить ситуацию. Сама Нофрет вскоре оставила трон и ушла в лучший мир, а в Хеттима началась гражданская война. Мидия в очередной раз

восстала и сбросила завоевателей и царица, на этот раз, была на своем месте.

Бронзовый век Мидии

(260 ЭГ — настоящее время)



Дидона Ханната

Дидона Ханната («Дидона Милостивая», 260-288 ЭГ) стала первой царицей Мидии нового времени. Хитрая и умная, она воспользовавшись слабостью Хеттима, только восстанавливающего былую силу после прекращения гражданской войны, и тем, что минейцы были в то время заняты междоусобицей, и принялась ударными темпами наращивать военную мощь страны, подготовив отличную армию и боеспособный флот. Подписанный в 280 г. ЭГ между Мидией и минейской коалицией Конкордат, служил для неё дополнительной гарантией мира, и обоюдно выгодной торговли.

Дидона Гоба («Дидона Высокая», 288-326 ЭГ), ее дочь, долгое время боролась с аристократией из-за того, что существенно расширила права хетдамов-«полукровок» и позволила низшим слоям населения принимать более активное участие в жизни страны. Хотя она воплотила далеко не все из задуманного, **Дидона Эпет** («Дидона Справедливая»), её дочь, продолжила начинания, став последней на данный момент царицей Мидии.



нынешняя царица Мидии

Во время правления Дидоны Эпет, страна достигла пика своего

могущества и процветания, и её уже при жизни сравнивают с величайшими царицами Золотого века Мидии.

Заключение

Мидия перенесла множество вторжений и долгое время жила под ярмом иноземной оккупации. Как феникс, всякий раз возрождаясь из пепла, эта страна ассимилировала и вобрала лучшее из чужеродных культур, сохранив при этом самобытность и красоту собственной культуры. Богатство, удачное положение, открытость и легкий нрав страны мидян делают её предметом зависти для любого просвещённого правителя.

Но не все так гладко – споры вокруг статуса хетдамов раскалывают мидийское общество, ставя под сомнение политику царицы. Несмотря на внешнее спокойствие и достаток, растет внутреннее беспокойство народа, вызванное закулисной политикой отдельных влиятельных личностей. Призрак нового вторжения, на этот раз умбрийского, замаячил на горизонте... Что ждет Мидию и дочерей Дидо дальше? Когда на смену бронзовую веку Мидии придет век железный? Славу или гибель предвещает древнее пророчество Саламбы? Это вопросы не для исследователя и историка, ответы на них могут дать только боги.

Мидия: Некоторые важные личности

Нынешняя царица Мидии, **Дидона Эпет**, пятнадцатый правитель Мидии. Царица не только обладает острым умом и харизмой, но также выделяется красотой и грацией. Она реализовала большинство смелых реформ, задуманных ещё её матерью, уравнила в правах мидийцев и детей от смешанных союзов, пользуется огромной любовью и поддержкой населения, однако нажила достаточно врагов среди представителей аристократических кланов из-за проводимой политики. Ей 45 лет, она в самом расцвете сил, и не собирается останавливаться на достигнутом.



Прекрасная царица Софониба

Софонисба – дочь царицы. Ей всего 17 лет, но она уже успела вскружить головы многим вельможам и дворянам. Она не замужем («я пока не готова к браку»), но поговаривают, что у неё есть возлюбленный, и живет он не в Мидии.

Гисго Барка, нынешний глава дома Барка, пожалуй, самого влиятельного, и, конечно, самого богатого, из благородных семейств Мидии. В возрасте 49 лет, Гисго явно недоволен своим нынешним статусом и жаждет власти и признания. Он считает, что «глупые нововведения» царицы вредны для общества, и вообще, недолюбливает Дидону. Его главный политический союзник – верховная жрица Танит, **Баттанит Адмага**, сорока шести лет от роду. В прошлом, лучшая подруга Дидоны Эпет, Баттанит серьезно расходится с ней в политических взглядах, что и привело к их отдалению друг от друга.

Сакарбел Бибнисский – царский суфий, происходит из рода простолюдинов, ремесленников, занимавшихся ювелирным делом. Ему 35, он довольно популярен у народа, но не слишком умен. Сакарбел беззаветно предан царице и имеет глубоко укоренившуюся неприязнь к Гисго.

Народным суфием в настоящее время является **Ханно Матанибела**, 53-летний, пользующийся большим уважением, представитель класса аристократии. Ханно довольно слабая фигура в политических партиях, компромиссный кандидат «ни вашим, ни нашим»,

занявший эту должность в ходе ожесточенных дебатов в сенате, два года назад. Он старается понравиться всем, но в итоге не может угодить никому.

Наиболее красноречивый оратор в сенате – **Джерубел Бодешмунка**, молодой (27-летний) глава одного из трех благородных семейств Этики. Откровенный противник царицы, Джерубел также презирает и Гисго, которого даже назвал однажды «напыщенным попугаем». Впрочем, Гисго о нем отзывается вообще, исключительно в непечатных выражениях.

Мидия: Отношения с другими государствами



Земля из трех городов

Мидия имеет довольно тесные связи с минейской цивилизацией, но неоднородные. Общность коммерческих интересов роднит их с Аргосцами (хотя по той же причине, иногда возникают и очаги напряжения), а вот с Гераклеей, отношения хотя и сохраняют общий положительный тон, все же остаются довольно

прохладными. Связано это с тем, что гераклейцы до сих пор обвиняют мидийцев в несправедливом распределении колоний на их землях, в результате которого Аргос получил сразу два торговых поста, в то время как им не досталось ни одного. Афиняне поддерживают с Мидией дружеские связи, царь Афин, Фесеос, даже посещал Южный берег несколько раз во время странствий своей буйной юности. Ходят слухи, что отважный Фесеос даже состоял в романтических отношениях с нынешней царицей Мидии, но слухи, на то и слухи, что подтверждений им нет.

Хеттим (Царство пустынь)

В настоящее время, не смотря на обиды прошлого, отношения между двумя странами очень теплые. Во многом это связано с личной дружбой Дидоны Ипет и Небептаха II, нынешнего монарха Хеттима. Цари обеих стран просветители и реформаторы, имеющие много союзников, но и не мало врагов в своих странах, таким образом, их взаимная поддержка легко объяснима и понятна. Наследник Царства Пустынь, Нактанк дважды бывал в Солосе, и как говорят, влюблен в Софонисбу, юную мидийскую царевну. Гисго Барка – влиятельный дворянин и противник царицы, старается использовать эти слухи как предлог для того, что Дидона заключила тайное соглашение с хеттимами, об объединении двух царств после женитьбы детей царствующих особ.

Тритон

Нынешние отношения Мидии и Ахарнии такие же, как и в последние несколько столетий – напряженные. Тритониане не оставляют своей мечты – покорить Мидию, а учитывая соперничество Солоса и Этики – крупнейших городов Мидии, последний из которых явно тяготеет к Тритону, война, фактически, может случиться в любой подходящий момент, хотя её вероятность на словах, стороны оценивают, как «незначительную».

Умбрия

Мидяне и умбрийцы – народы антагонисты. Суровые милитаристы

северного берега, с явными ксенофобскими замашками, будто бы созданы в насмешку над миролюбивым и открытым всему неизвестному людям южного берега. Однако, так как страны почти не имеют точек соприкосновения интересов, отношения между ними можно назвать нейтральными. Ситуация, правда, может в скором времени переменится – Умбрия с недавних пор также имеет довольно крупный флот, а её капитаны... мягко говоря, имеют склонность к пиратству.

Мидийцам не нравится и то, что умбрийские «купцы» подозрительно часто суют нос в явно не свои дела, и ведут себя не как мирные торговцы, а как шпионы – предвестники сил вторжения. Правда это или нет, но у Дидоны Ипет есть все основания смотреть на Умбрию с недоверием.

Харибдия и земли юга

Харибдийские племена разобщены и дики, никаких угроз с этого направления Мидия не ждет. А вот стигийская империя вызывает тревогу. Хотя за все время, Стигия наносила удары на восток в сторону Хеттима или запад, на харибдию, никто не поручится за то, что следующий такой удар не придется на север. Мидицы направляли посольства на юг, последнее из них ушло 25 лет назад, но с тех пор о нем не было и слуха. Сами мидийцы не испытывают не малейшего желания уходить дальше вглубь континента.

Земли солнца

Со странами востока, особенно тем, что было когда-то Эдоном, землей из которой вышли первые мидийские колонисты, складываются не лучшие отношения. «Двоюродные братья» с востока рассматриваются как нечистые на руку высокомерные дельцы, не брезгающие всадить в спину нож. Сами жители восточного побережья, исторически относятся к Мидии как к «взбунтовавшейся колонии».

Серифос: колыбель минейской цивилизации

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, Мир приключений

Комментариев нет



Введение

Удивительно, что даже столь просвещенные народы, как жители Земли Трех городов, так мало знают о нашем прекрасном острове, подлинном месте зарождения цивилизации и средоточии культуры Мифики. Лучшим помощником в деле изучения истории Серифоса служат труды Клеобула Эрудита, живший во втором веке текущей

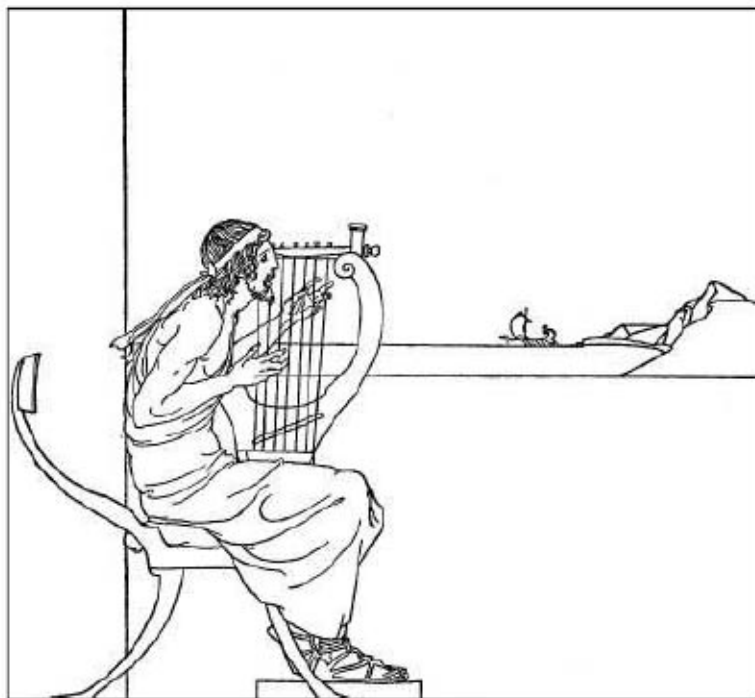
эры. «Падение дома Мидаса», «Чудеса великих инженеров»- жемчужины литературного стиля, и это не говоря о стихах несравненного лирика Хесидоса...

Не обладая в полной мере литературным дарованием древних, я все-таки попытаюсь в своем сочинении восполнить основные пробелы в знаниях читателя, и если результатом моих скромных трудов станет хотя бы пробуждение толики интереса к «Спящему льву», как минейцы называют Серифос, я уже буду счастлив.

География Seriphos

Серифос — третий по величине остров Срединного моря, немногим уступая острову Тритон, но значительно меньше, чем Протей.

Остров покрыт горами, а большинство земельных угодий располагаются в северных, западных и южных районах побережья. Самая высокая гора — Фаестра, печально известная извержениями в прошлом, возвышается в юго-восточной части острова, и по преданию в её недрах находится кузница самого Гефеста.



Столица острова называется Минея, он располагается на северо-

востоке. Отсюда цари Серифоса правят подвластными им землями. Ни один другой город царства не сравнится с Минеей размерами и великолепием. Впрочем, других крупных городов тут и нет — Фестос, богатый торговый полис, в древности ещё мог конкурировать со столицей, но он похоронен под слоем вулканического пепла и лавы во времена последнего крупного извержения Фаестры, а это случилось ещё в Эру Магии.

Другие достопримечательности острова — Бухта Раковины (место, где Афродита вышла на берег из морской пены), руины Золотого дворца (откуда правители древности управляли Серифосом), башня Дедалоса (где был заточен легендарный чародей-изобретатель и его сын Икарос), и конечно же, Лабиринт, где ещё совсем недавно обитал грозный Серифосский Минотавр.

Серифосец или Минеец?

Жители столицы зовут себя серифосцами, а не минейцами. Так уж повелось, что минейцами называют любого представителя минейской цивилизации, а если уж жители Миней хотят подчеркнуть свое городское происхождение, то говорят просто «я из города», подразумевая, что город на острове все равно один. Впрочем, когда серифосцы говорят другую фразу: «я из Первого города» (обычно иностранцам), то этим они подчеркивают древность своего царства и то, что все великие минейские народы Мифики, все как один берут свое начало с этого небольшого клочка суши.

Жителей Земли Трех городов такие нападки раздражают, поэтому они, обычно, называют серифосцев (не только жителей Миней, а всех) по своему — «жители Четвертого города».

Общество и культура

В основе своей общество Серифоса похоже на таковое в Афинах, Гераклее или Аргосе — те же боги, те же обычаи... Но, есть несколько

вещей, отличающих их от прочих минейцев.

Конечно все серифосцы боле консервативны и менее пассионарны. Это касается всех сфер жизни — от искусств, до стиля в одежде. Они мало путешествуют, а приключения привлекают совсем не многих, что особенно странно, учитывая богатую историю и бурное прошлое острова. Серифос не имеет заморских колоний, а морская торговля здесь развита намного скромнее, чем может быть у островного государства.

Скорее купцы из далеких стран приплывут сюда со своим товаром, чем отважные мореходы «Первого города» отправятся в путь. Впрочем, у жителей Серифоса есть чем заинтересовать купцов — керамика, мрамор, олово, жемчуг и шафран — всем этим страна очень богата.

Причины изоляционизма островитян сокрыты в их прошлом — падение величия царства в конце Эры Магии было таким внезапным и жестоким, что Серифос захлопнулся от опасностей внешнего мира как морская раковина, замкнувшись в себе, предпочитая вспоминать славное прошлое, и побаиваясь смотреть в неопределенное будущее.

Древняя культура

Язык серифосцев, конечно же, минейский, и скорее всего здесь и зародился. Их говор отчетливо выделяется на фоне других — если аргоссы говорят быстро, гераклейцы коротко, а афиняне витиевато, то жители «Первого города» растягивают слова и произносят их очень медленно. Его форма самая «архаичная» из разновидностей минейского, включающая множество устаревших слов и грамматических конструкций.



Впрочем, пониманию это не мешает, а наличие богатых литературных традиций, напротив, делает язык Серифосса одним из самых богатых и красивых. Два самых известных не религиозных праздника острова: литературные. Это Фестиваль Ариона (также известный как Фестиваль Дельфинов), в честь знаменитого лирника Ариона, и Фестиваль Гесида, названный в честь величайшего поэта Серифоса (где поэты соревнуются друг с другом читая стихи исключительно его сочинения).

Стоит отметить, что искусство Серифосса почти строго «каноническое», консервативное, хотя и отточено до мельчайших деталей. Очень красивы здешние фрески, которыми в изобилии украшены стены храмов, дворцов и домов знати. Здесь тоже царствует канон, например, следуя традиции, серифосские художники всегда изображают мужчин на фреска с кожей красновато-коричневого цвета, а женщин — с белой.

Религия

Как и прочие минейцы, жители Серифоса чтят Олимпийцев, но среди всех особо выделяют Афродиту, Гефеста и Посейдона.

Каждый год, здесь проводится праздник Афродитион, когда незамужние девушки приходят к берегу моря и приносят жертвы Афродите, чтобы богиня любви благословила их этим прекрасным чувством. Традиция эта настолько древняя, что корни её теряются в веках.

Гефеста почитают лишь немногим меньше Афродиты. Во-первых, он муж богини любви, а во-вторых... гибель Фестоса — лучшее наизидание потомкам выживших о том, что сурового Хромого Бога, лучше почитать, чем презирать.

Каждый год, во время течения месяца Гефестеон, здесь проводится эстафета факелоносцев, когда 21 юноша с зажженными факелами несутся наперегонки к вершине Фаесты, а после устраиваются пышные празднества, чтобы умиловить грозного, но справедливого бога подземного жара.

Культ Посейдона возвысился на Серифосе последним из трех, уже в течение нашей эры. По некоторым слухам, Астерион — бич Серифоса, ужасный минотавр, был сыном Посейдона. Этому богу посвящен Фестиваль Прыжков через быка, который проходит в первую неделю месяца Посейдониона.

Прыжки через быка

На Серифосе испокон веков существует странный обычай, или вернее ритуал, который служит своеобразным испытанием на зрелость для молодых мужчин. Участник должен схватить за рога несущегося на него быка, а когда тот инстинктивно дернет голову вверх, сделать сальто через его тело и приземлится на ноги уже за спиной животного. Участие в ритуале не обязательное, однако отказ, служит основанием для обидных насмешек в течение всей жизни

(если, конечно, человек не инвалид и т.п.), а все аристократы, и вовсе не имеют права на отказ.

Надо ли говорить, что подобное представление очень опасно? Всего пару лет назад, внук правителя — царя Пеллама, при выполнении прыжка получил смертельную рану и впоследствии скончался. Самым известным чемпионом в прыжках через быка был царевич Тауретес, сто лет назад выигравший 5 состязаний друг за другом, и погибший под копытами быка, когда скрыв от всех серьезное ранение, пытался претендовать на титул чемпиона в шестой раз.

Прыжки через быка в игре

В игре успешность прыжка через быка можно решить очень просто — достаточно сделать проверку на Атлетику против числа равного Пунктам нагрузки персонажа (т.е. 10 для голого персонажа). Если бросок провален, необходимо пройти проверку на Уклонение от опасности, и если провалена и она, вычесть из своих хитов 2d6 пунктов повреждений.



История Серифоса

Миф об основании

Три правящие Дома царствовали над Серифосом в течение трех веков: Дом Минеев (позднее известный как Дом Мидаса) в первую эпоху, Дом Гипсеоса во вторую, и Дом Фаедрона в третью. Первыми жителями острова, как полагают ученые, были племена пастухов с острова Протей, бежавших от свирепого Бычьего Царя и нашедшими здесь пристанище. Они то и основали Минею, первый независимый город новой цивилизации, которую теперь мы зовем минейской. Вслед за первыми беглецами пришли и другие, а вскоре на Серифосе сделалось так людно, что начались ссоры и мелкие распри.

Многие стали уходить дальше, на континент, обживать дикие земли и

основывать новые города (а том числе первые Три города, но на тот момент ещё не Афины, Аргос и Гераклею, а Кадмею, Герафилу и Турию), а те кто остались, сплотились вокруг двух братьев-царей Сарпедона и Фестоса. Оба они решили борьбу за власть мирно — старший Сарпедон так и остался править в столице, а младший со своими людьми ушел на южную оконечность острова и основал под сенью горы Фаестры город, которому дал свое имя.

Поначалу оба царства мирно уживались на Серифосе, однако с годами их власть крепла и вскоре стало ясно, что двум великим городам не стоять на одном острове — остаться должен только один.

Дом Мидаса

Самым известным царем Минеи первой эпохи был Мидас Золотой, известный воинской доблестью и любовью к золоту. При нем жители Земли Трех городов вынуждены были покориться Серифосу и признать власть Верховного Владыки. Мидас знаменит также дворцом из чистого золота, который приказал построить для себя, после ряда успешных завоевательных походов.

Мидас Золотой закончил очень плохо — богиня Афина строго наказала его за неумную страсть к желтому металлу, наделив царя способностью превращать в золото все, к чему он только прикоснется. Бесценный дар, обернулся для Мидаса ужасным проклятием...



На троне его сменил сын по имени Антагорас, безжалостный воин и деспот каких надо поискать. Железной рукой он держал своих подданных на острове и на материке, и только одно царство никак не желало признавать его власти — Фессалия, город-государство, как и Три Города, лежащее на материке. Вскоре грянула новая война.

Виной случившемуся принято называть не притязания Минеи на власть, а красоту фессалийской царевны Элен, руки которой добивались многие цари, и Антагорас не был здесь исключением. Много пролилось минейской и фессалийской крови, пока стены вражеской столицы наконец не были разрушены, а город razoren и смешан с землей. Именно этому посвятил Гомер величайшую из своих поэм — «Фессалиаду».

Но случилось это уже при сыне Антагораса, Периле, который недолго наслаждался победой и погиб от рук той самой Элен, кроме потрясающей красоты, ещё и весьма мстительной особы. Последний из потомков Мидаса — Теламон в то время был ещё ребенком, поэтому хотя он формально и был царем, делами государства заправлял регентский совет во главе с глупым и коварным Пармедоном Фаисосом. Конечно же он не позволил дожить царевичу до совершеннолетия, но и сам погиб в результате заговора, вылившегося в итоге в гражданскую войну, за время которой позиции Серифоса так ослабли, что все его материковые владения одно за другим отпали от метрополии, объявив независимость.

Конец распрям и анархии положил Гипсеос Высокий, могучий царь второй династии Серифоса, однако время мира было недолгим — первое великое извержение Фаесты служило сигналом наступления на всей Мифике недобрых времен — семена зла, посеянные в прошлом, начали давать всходы.

Тем не менее, Гипсеосу удалось на какое-то время вернуть величие Серифосу. Опираясь на магов и чародеев-изобретателей, он вернул под свой контроль колонии на материке, а его купцы и колонисты впервые достигли берегов Хеттима и Земель Солнца. Гипсеос покровительствовал изобретателям и ученым, и самые могущественные из них в то время жили в Минее. По слухам, сам Гефест передавал им тайны и секреты механики. Бронзовых птиц, других животных, недремлющих механических стражей, созданных в то время, до сих пор можно встретить в различных районах Мифики. Однако большинство из секретов чародеев механики погибли вместе с их хранителями, во времена Дней Гнева.

Великий Лабиринт

К концу первого века, Лампадос I, правнук Гипсеоса, стал царем Серифоса. Сильный и энергичный правитель, в 103 г. Э.М. он впервые собрал союз минейских городов, чем укрепил связи внутри страны, а

также поощрял смелых путешественников на открытие новых и колонизацию уже известных земель.

Богатство и великолепие двора Лампадоса и его приемника Лабиринтоса, привлекали много талантливых магов. Среди них был и Дедалос из Кадмии, самый известный чародей-инженер в истории.

При Лабиринтосе Великом (136-153 ЭМ) Серифос достиг зенита величия. В 136 г. Э.М. минейский флот сошелся в решающей битве с флотом морских принцев Ахарнии и одержал блестящую победу, став сильнейшим флотом Срединного Моря. Чтобы отпраздновать победу Лабиринтос приказал построить в её честь множество памятников, но величайшим из них был Лабиринт, созданный Дедалосом и названный в честь царя.

Это сложнейшее инженерное сооружение было построено так искусно, что только очень умный и отважный человек мог пройти его от края до края, пользуясь принципами математики и буквально на каждом шагу решая сложные задачи. Как будто этого было мало, коридоры и помещения Лабиринта были наполнены ловушками и свирепыми чудовищами. Чем был лабиринт — игрушкой для ума, изощренной пыткой, памятником тщеславию или тюрьмой? Ответа на этот вопрос древние не оставили.

Лабиринтоса сменил сын, Эрастэр (153-183 ЭМ), нежный и мягкий, совсем не похожий на отца. Он был покровителем поэтов и искусств, и именно при нем были созданы величайшие работы Гесидоса — лирика, лишь немногим уступающего своим талантом великому Гомеросу.

Восстание автократов

Лампадос II (183-195 ЭМ), был седьмым и последним царем династии Гипсеоса. Автократы острова Тифон (как теперь называлась Ахарния, разбитая когда-то минейцами) долго копили силы и теперь вышли на просторы Срединного Моря горя решимости сокрушить любую способную противостоять им силу. Однако сперва они действовали

тайно — вступив в сговор с Мегамедом, правителем Фестоса, они решили сперва ослабить врага. Мегамед в одиночку сделал то, что не удалось бы и армии — своими речами и вызывающими поступками внес сперва раскол, а затем и раздор в города минейского союза. Короткие, но яростные войны, известные как «смута Мегамеда» захлестнули минейскую цивилизацию почти на столетие, превратив благословенный край в руины.



Захватив власть в стране и сделав столицей Фестос, он стал править единолично, как тиран, сокрушая восставших против его власти, а недовольных бросая в Лабиринт.

Автократы Тифона были довольны — пока единственная сила угрожавшая их величию была занята выяснением отношений, они черной тучей накрыли побережье Хеттима и Земель Солнца, а следом обрушились и на минейские города. Чудовищные орды зверолов гнали людей с насиженных мест, и не было на Мифике места, где не бушевали бы пожары или не лилась кровь.

Однако ничто не вечно, а особенно не вечно зло. Бросив вызов самим Олимпийцам, автократы Тифона жестоко просчитались и в считанные дни все, что им удалось собрать и построить, было разметано как щепки разлетаются под ударами топора. На третий из Дней Гнева случилась страшная развязка и для серифосского тирана — гора Фаеста проснулась вновь и потоками лавы смела столичный город Фестос с лица Мифики.

Династия Фаэдрона

Когда гнев богов закончился, жизнь стала возвращаться на Серифос. Народ избрал нового царя — Фаэдрона, который не мог похвастаться уходящей к началу времен родословной, но был честным и справедливым человеком. Он правил с 3 по 31 год ЭГ и не мечтал о прежнем могуществе, приложив все силы к тому, чтобы вернуть жизнь страны в мирное русло и залечить старые раны.

Аристомен, сын Фаэдрона посвятил жизнь тому, чтобы очистить Серифос от негодяев, чудовищ и последнего узурпатора власти — Астериона, скрывающихся в укромных уголках острова. После 13 лет сражений, царь закатил грандиозный пир во славу своих побед, и вопрошал у Посейдона, какую великую жертву нужно принести ему, чтобы обрести благословение? И будто бы из моря, в ответ ему, вдруг вышел громадный белый бык ослепительной красоты, такой, что Аристомен не смог удержаться и приказал отвести его к своим стадам, а на жертвеннике заколоть другого...

Так царь Серифосса оскорбил Посейдона и страшной была месть сурового владыки глубин. Задрожала земля, и откуда не возьмись на праздничную поляну вышли самые отвратительные чудовища, в которым хоть и с трудом, но можно было узнать слуг автократов, не добытых до сей поры. Вел это отвратительное воинство гигантский белый минотавр. Так сказал он людям:



«Отныне я, Астерион, сын Посейдона, а вы, думавшие, что уже победили, отныне отданы мне в слуги!». С этими словами орды Астериона бросились на людей и убили многих из них, а Аристомен пал в поединке с минотавром. Три года отвратительное чудовище властвовало над островом, сведя на нет многие из достижений Фаэдрона, пока брат Аристомена, Панокл, вместе с царевичем Гиласом не сумел окружить войско Астериона возле зловещего Лабиринта.

Сам царь и множество воинов пали в битве, но минотавр с остатками чудовищ отступил внутрь, сказав напоследок: «Отныне, каждый, кто пойдет следом умрет. Лабиринт теперь моё царство. Каждые 7 лет люди будут платить мне дань — 7 юных девушек, но если ослушаются, я вернусь и превращу в пустыню весь остров». Так сказал Астерион и двери закрылись за ним. И хотя жаль было девушек, возвращения свирепых чудовищ не хотел никто. Отважный Гилас хотел было пойти в Лабиринт и прикончить зверя в логове, но его настигла весть от оракула Фемисто — «Посейдон ещё в гневе», а совет старейшин решил «лучше пусть погибнут немногие,

чем тысячи». С тех пор минотавр исправно получал свою дань и никогда больше не появлялся на поверхности.

И хотя многие смельчаки спускались в темные глубины Лабиринта, никто из них не возвращался назад. И было так долгие годы, до прихода афинского царевича Фесеоса, положившего конец кровавой дани.

Спящий лев

Династия Фаедрона все ещё правит Серифосом, но остров сейчас, лишь тень былой славы. Несчастья прошлого сломили дух островитян, и в Земле Трех городов за этой землей закрепилось устойчивое прозвище «Спящий лев».

В 306 ЭГ., наследником царя Пеллиада стал Пеллам, чрезвычайно осторожный правитель. Он предпочитает не вмешиваться в дела других минейских полисов, хотя не раз заявлял, что в случае общей угрозы, Серифос как и с старые времена, не останется в стороне. У Пеллама и его жены Каллисты родилось четверо детей: Пеллиас, Пелламон, Ариадна и Федра. Старший, Пеллиас, к неодобрению отца стал колдуном, а впоследствии отрекся от престола, посвятив себя изучению магии и ушел в добровольное изгнание. Это, а также смерть жены, заставили Пеллама уйти в себя, пустив ход вещей на самотек.

Тем временем, наступил очередной, сороковой по счету, срок кровавой дани минотавру Астериону. К ужасу царя, жребий в этот раз, в числе прочих, пал и на его дочь — Ариадну. Пеллам кинул клич к благородным воинам — кто отважится спустится в Лабиринт и одолеть ужасное чудовище, получит руку царевны и отцовское благословение. Однако, всего за год до этого племянник царя — Антиовер погиб в схватке с Астерионом, и желающих не нашлось.

Так бы все и закончилось, если бы не был среди гостей острова молодой афинский царевич Фесеос. Фесеос недавно овдовел, поэтому был не прочь взять красавицу царевну в жены. Девушка дала ему волшебный клубок, полученный ей от богини-покровительницы

Деметры, и пользуясь этим чудесным даром, он не только одолел многих чудовищ Лабиринта и самого Астериона, но и сумел вернуться назад.



Пеллам давший обещание отдать дочь избавителю Серифоса, обещание сдержал, но своеобразно — дескать, я же обещал царевну, а не конкретно Ариадну, вот и бери, Фесеос, Федру — тоже девушка на выданье и тоже красавица. Афинянин сперва согласился, а ночью просто сбежал на корабле, прихватив с собой Ариадну. Что произошло дальше точно не известно, однако как говорят, страстью к Ариадне воспылал сам Дионис и забрал её у Фесеоса... Однако царевичу было не занимать не только храбрости, но и наглости, поэтому он преспокойно вновь вернулся на Серифос, через некоторое время и попросил у Пеллама руку Федры!

Так мол и так — ты же, царь, мне Федру отдавал, а то что с Ариадной приключилось, так не создана она для меня — теперь вот живет в райских кущах у Диониса и горя не знает. Конечно Пеллам был, мягко говоря, разгневан, однако Фесеос стоял на своем, в воздухе уже запахло войной, и Федра сама приняла решение — приняла предложение Фесеоса и стала его женой.

Таким образом, не смотря на то, что на Серифосе афинский царь пользуется любовью и популярностью, как победитель минотавра,

отношения между царскими домами Минеи и Афин, на настоящий момент далеки от идеала. Тем не менее, с момента брака Федры и Фесеоса, серифосцы стали более активно принимать участие в международных делах и проявлять интерес к окружающему миру.

Станет ли это началом пробуждения Спящего льва? Посмотрим.

Известные серифосцы

Царь Пеллам, правитель Серифоса, 75 лет. Его тридцатилетнее правление, скоро, судя по всему подойдет к концу. Царь стар, одряхлел и озлобился. Его самое страстное желание — видеть своего давно ушедшего в странствия сына Пеллиаса, но гордость не позволяет царю признавать это открыто.

Царевич Пелламон, наследник трона Серифоса, 44 года. По факту, Пелламон итак руководит государством, вместо старика-отца, и кстати, не так уж плохо. По-настоящему плохо то, что царевич очень не любит Фесеоса Афинского и, как говорят, водит дружбу с гераклейскими сторонниками «партии меча». Союз Серифоса и Гераклеи почти наверняка разрушит хрупкий мир между членами союза минейских городов, длящийся уже 60 лет. Вдобавок, Пелламон упрям и не прислушивается ни к чьим советам. Пелламон также как и отец оплакивает Пеллиаса — пожалуй до сих пор единственного человека, который может на него влиять.

Царевич Пеллагес, 18 лет, сын Пелламона. Красивый и развращенный юноша, к большому неудовольствию отца, совершенно не имеет интереса к государственным делам.

Диоген Эстет, не смотря на свои 26 лет является самым известным лирником Серифоса, выигравший несколько почетных призов на фестивалях Ариона и Гесидоса. Баламут и возмутитель спокойствия, которому многое сходит с рук только благодаря обаянию. В последнее время лирник весьма дружен с царевичем Пеллагесом, также, к большому неудовольствию отца.

Ресис Бычий чемпион. 35 лет, превосходный атлет и мастер в прыжках через быка. Хотя он простолюдин по рождению, основанная

им спортивная школа пользуется большой популярностью среди аристократической знати Миней.

Андропатер, первосвященник Посейдона. Влиятельный священник, друг и советник царя Пеллама. Ему 72 года, но он бодр и полон сил. Андропатер знает о делах Пелламона с гераклейцами и глубоко обеспокоен ими. Пелламон, одновременно с этим ведет контр игру и стремится опорочить имя оппонента, распуская лживые слухи о распущенности первосвященника.

Дерак «Копатель», 47 лет, эксцентричный ученый посвятивший жизнь разгадыванию секретов чародеев-инженеров древности. Неоднократно просил у царя разрешения исследовать в деталях Лабиринт, закрытый и охраняемый с момента победы над минотавром. Известен далеко за пределами Серифоса как автор книги «Кодекс Дедалоса» об необычных инженерных решениях, а также под прозвищем «сумасшедший сумасшедший» среди коллег ученых.



Хронология Серифоса

ДИ — до истории (Эра Мифов), ЭМ — эра магии, ЭГ — эра героев

510 ДИ Основание Миней.

471 ДИ После семи лет гражданской войны, Сарпедон провозглашен царем Серифоса.

463 ДИ Фестос основывает город, который носит его имя.

199 ДИ Мидас становится тринадцатым царем Серифоса.

160 ДИ Мидас проклят Афиной.

158 ДИ Антагорас восходит на престол.

136 ДИ Игры Элен приводят в Ахейрос сотни женихов первой красавицы Фессалии.

134 ДИ Землетрясение на Серифосе, полностью разрушен золотой дворец Мидаса, в Фессалии эпидемия чумы. Все это воспринимается как предзнаменование великих бед.

133 ДИ начинается фессалийская война.

127 ДИ Перил восходит на престол.

126 ДИ Фессалия разрушена, Перил берет Элен в жены.

125 ДИ Перил убит Элен, сама она совершает самоубийство. Теламон восходит на трон.

119 ДИ Теламон отравлен. На Серифосе идет гражданская война. Первое извержение вулкана Фаеста приводит к крушению первой империи Серифоса.

1 ЭМ Эра магии начинается с восстания Прометея и передачи магии людям.

23 ЭМ Гипсеос Высокий становится первым царем новой династии.

98 ЭМ Лампадос I, становится четвертым царем второй династии.

103 ЭМ Сформирован Минейский союз.

117 ЭМ Лабиринтос восходит на трон

125 ЭМ Дедалос из Кадмеи, величайший чародей-инженер обосновался на Серифосе.

136 ЭМ Разгром флота Ахарнии минейцами.

137 ЭМ Начато строительство Лабиринта.

146 ЭМ Лабиринт построен, Дедалос заточен в башне.

149 ЭМ Дедалос бежит с Серифоса с помощью спроектированных им крыльев.

153 ЭМ Эрастэр взошел на трон.

165 ЭМ Гесидос начинает карьеру лирник.

181 ЭМ Остров Тритон отныне зовется Тифоном.

183 ЭМ На трон восходит Лампадос II

186 ЭМ Мегомед, царь Фестоса вступает в сговор с автократами Тифона.

189 ЭМ Начало «смуты Мегомеда».

195 ЭМ Минейя пала, Лампадос II убит, Мегомед становится тираном.

280 ЭМ Автократы свергают последнего царя «дома Мегамеда» и берут правление островом в свои руки.

300 ЭМ День гнева. Фестос разрушен в ходе второго извержения Фаесты, автократы по большей части уничтожены или рассеяны.

3 ЭГ Фаэдрон избран новым царем Серифоса, начало династии Фаэрона.

31 ЭГ Аристомен взошел на трон.

44 ЭГ Аристомен оскорбляет Посейдона и погибает от рук минотавра Астериона. На трон восходит его брат — Панокл.

47 ЭГ После трех лет власти над Серифосом, Астерион загнан в лабиринт. Панокл погибает преследуя его, на трон всходит Гилас.

54 ЭГ Первая кровавая жертва — 7 серифосских девушек отданы минотавру. С тех пор дань возобновляется каждые 7 лет.

277 ЭГ Принц Тауретес, чемпион в прыжках через быка, погибает во время очередных состязаний.

306 ЭГ Пелам становится 14-м царем Серифоса.

327 ЭГ Фесеос убивает Астериона.

340 ЭГ Наши дни.

Срединное море

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, Мир приключений

Комментариев нет



Можете без подсказок назвать хотя бы десяток островов? Сейчас сможете!

География Срединного моря

Срединное море это не только бескрайняя водная гладь, но и сотни остров — больших и малых. Небольшие участки земной тверди разбросаны по его акватории неравномерно, но как правило расположены группами, тянущимися как жемчужины нанизанные на нити. Именно относительная близость отдельных островных групп позволяет цивилизациям заселяющим берега Срединного моря (в первую очередь минейцам), забираться так далеко от метрополии, в поисках необжитых земель.

Девять крупных островных групп Срединного моря называются:
Архипелаг Семи Островов, Большие Умбриады, Малые Умбриады, Длинные острова, Минеады, Протеады, южные и западные

Тритониды и Тифонады. Ниже мы опишем наиболее значимые из них (площадью больше 2х2 км), однако помните — большая часть таинственных остров так мала, что не попадает ни на какие карты. Ведущие свободны добавить свой остров (или даже целый архипелаг) в любом удобном для них месте.

Архипелаг Семи Островов

Иногда его называют Западный архипелаг, или даже просто Архипелаг. Это группа из семи островов, расположенных к западу от Земли Трех Городов, давно колонизированных и обжитых минейцами. Хотя культура двух наиболее значимых остров — Занкроса и Атреона, в целом, минейская, их жители так давно ушли из метрополии, что назвать их минейцами в полном смысле слова, уже нельзя. Прочие острова архипелага заселены слабо, разве только на Дракосе довольно плотно обосновались пираты, с которыми правители Архипелага ведут войну уже на протяжении десятков лет.

Большие Умбриды

Четыре острова в западной части Умбрийского моря находятся под полным контролем правителей Умбрии, и полностью копирует их культуру. Самый восточный остров этой группы (Покония) находится так далеко от метрополии, что считается отдельной колонией.

Малые Умбриды

Группа из шести небольших островов к востоку от Больших Умбрид и к западу от Длинных остров. Острова практически необитаемы, хотя по-крайней мере на одном из них находится колония умбрийцев.

Длинные острова

Группа из шести островов, заслуживших название из-за своей формы — длинные и узкие, они простираются в северной части Срединного моря, примерно в трехстах милях к северо-западу от острова Зета. Они

не заселены к настоящему времени из-за своего негостеприимного климата — вся группа представляет собой продумываемую всеми ветрами бесплодную каменистую равнину. Хотя, здесь частенько видели пиратов, которые, возможно, имеют на одном из островов базу.

Минеады

Общим названием объединена обширная группа островов разбросанных на весьма значительном расстоянии друг от друга, и служащих «обрамлением» трех крупных минейских островов — Амфиссы, [Серифоса](#) и Зета. Точное число их неизвестно, поэтому минеады частенько называют, образно, «тридцать нинер». Две трети островов заселены людьми, именно здесь расположено множество минейских колоний, таких как Бостос, Пилена, Цекантос (Афины), Гератея (Гераклея), Метилена, Сафос и Телнос (Аргос). Оставшаяся треть островов либо необитаема, либо населена зверолюдьми.

Протеады

Двенадцать островов расположенных в форме грубого круга к севверо-востоку от побережья острова Протей. Крупнейший из этих островов, Агата, занят самой большой колонией Гераклеи. Также здесь расположены независимые минейские колонии Кресос, Лирика, Профенон, и бывшая аргосская колония, а ныне свободный полис, Декелия.

Другие острова Протеад включают серифосскую колонию Бастилос и покинутый людьми остров Тегеос.

Южные Тритониды

Группа из 6 островов у юго-западного побережья острова Тритон. За исключением самого восточного острова — Галифос, где расположена колония тритониан, прочие острова группы необитаемы или заселены чудовищами.

Тифониды

Цепь из шестнадцати островов служит естественной границей очертаний Моря Тифона. В древности — отроги горного кряжа, теперь они возвышаются из воды, как немые свидетели давнишней битвы между Зевсом и Тифоном, в ходе которой обширные пространства пригодной для земледелия земли опустились на дно океана.

Хотя многие человеческие колонии были основаны здесь в прошлом, ни одна из них не дожила до нашего времени. Зато пиратов и отвратительных чудовищ, переселившихся сюда с материка, здесь предостаточно.

Западные Тритониды

Группа из трех островов у западного побережья острова Тритон, издревле служит форпостом принцев Ахарнии. В настоящее время силы защищающие эти острова весьма скромны.

Колонии

Ниже приведен перечень существенных колоний и / или островов Срединного моря (а также важных колоний в прибрежных районах материковой части). Список не является исчерпывающим, но включает в себя большую часть основных колоний на сегодняшний момент.

Амфисса

На четвертом по величине острове Срединного моря расположены сразу три колонии. Старейшая из них — аргосский город Агентос (основан 280 лет назад) на северной оконечности острова. Вторая колония — Таласа, построена гераклеяцами на западном побережье, вскоре после «Амфисской войны» развязанной Гераклеей и Аргосом против [Мидии](#). Таласа известна тем, что здесь провел юность

непобедимый минейский борец Нактас.

Молодая колония Малос была основана Афинами совсем недавно — перед началом кровавой Умбрийской войны. Она расположена неподалеку от старой мидийской колонии Хадошир, в южной части острова. Здесь жил знаменитый афинский философ Хрисипп.

Апойкос

Это небольшой аргосский поселок на побережье Харибдии, стал первым минейским поселением на южном берегу Срединного моря. Со временем он вырос в процветающий портовый город, а вот три прочие колонии ждала печальная судьба. Второй аргосский город — Магентум пал жертвой Желтой чумы, гераклейский порт Кадис был захвачен и разрушен дикими племенами харибдийцев, а Пропонтий, ещё одно гераклейское поселение, несмотря на двухсотлетнюю историю, как был, так и остался лишь средней руки форпостом.

Апойкос сейчас не самое спокойное место — умбрийцы давно положили глаз на этот лакомый кусочек, но в последнее время их притязания становятся все более явными. Аргосцы вынуждены постоянно усиливать городской гарнизон и флот, а также наращивать мощь береговых укреплений.

Агата

Крупнейшая гераклейская колония, остров Агата был, был заселен серифосскими поселенцами ещё в эпоху магии. Предания гласят, что здесь жил сам Гиппократ, величайший целитель древности. Как и практически все минейские поселения Второй Эпохи, Агата была захвачена и разрушена в ходе Войн Автархов за мировое господство. Гераклейцы вновь заселили этот участок суши в первом веке Эры Героев.

Кузнецы из этих краев славятся по всей Мифике. Слава родины великого целителя уступила место славе родины великих оружейников.

Архипелаг

Архипелаг Семи островов был заселен переселенцами в последнем веке Эры Магии. Оба населенных острова — Занкрос и Антерий, теперь могучие морские государства, но как и в момент основания, их правители до сих пор соперничают за господство над Архипелагом, что уже не раз приводило к [серьезным войнам](#) между соседями.

Аркалия

Одна из трех минейских колоний на побережье Мидии, основана выходцами из Афин всего 90 лет назад.

Бастилос

В прошлом заселенная колонистами с Серифоса, эта колония заброшена со времен Эры Магии.

Бостос

Одна из старейших и крупнейших колоний Афин (основана почти двести пятьдесят лет назад), Бостос одна из самых богатых и процветающих колоний Срединного моря. Она славится черным мрамором, широко экспортируемым во все уголки Мифики. В последнее время в отношениях с метрополией настал явный кризис, что грозит серьезно ударить по финансовому благополучию островитян. Здесь живет лирик Скирон — один из самых известных и уважаемых жителей Бостоса.

Кресос

Аргосская колония среднего размера, Кресос основан после окончания Умбрийской войны и славится своими сырами, которые пользуются в минейских землях большим спросом. Здесь живет один из величайших ученых современности — Анаксимандр.

Кирена

Крупнейшая и старейшая минеская колония в Мидии, основана больше века назад аргосцами. Калипп Киренский, знаменитый ученый обитает тут.

Декелея

Первоначально небольшая аргосская колония, основанная перед самым началом умбрийской войны. Пользуясь военными действиями в метрополии, жители Декелеи (при негласной поддержке Гераклейцев) восстали против Аргоса и обрели независимость. Цари Декелеи до сих пор являются верными союзниками гераклейцев и даже приняли своим божеством-покровителем Ареса.

Галифос

Одна из немногих оставшихся колоний тритониан, жалкий осколок могучей империи Ахарнии, правившей морем два столетия назад. Островитяне живут весьма замкнуто, не любят чужаков и даже более, чем жители острова Тритон, мечтают о возрождении былой славы.

Гератея

Гераклейская колония основанная через несколько лет после крушения империи острова Тритон, имеет своим покровителем Геру, что очень необычно для гераклейцев. Объясняется это просто — придя сюда, гераклейцы ассимилировали местное население, однако и сами впитали часть местной культуры, частично наложив на него свои представления о мире. Культ Геры острова Гератея непохож на другие — здесь она не ревностная интриганка, богиня мщения, а мать способная воспитать настоящего воина.

Храм Геры на Гератее — один из крупнейших на Мифике. Матери со всей Мифики совершают паломничество сюда, чтобы помолиться за

своих сыновей.

Малый Иктос

Умбрийское поселение-форпост, расположенное у южной створки Бронзовых Врат, на землях Харибдии. Управляется малый Иктос военным наместником, который получает приказы непосредственно от самого царя Талоса. Малый Иктос в силу своего расположения позволяет контролировать весь пролив и чрезвычайно важен для умбрийцев со стратегической точки зрения.

Лирика

Первоначально важный тритонианский порт, Лирика была захвачена гераклейцами вскоре после гибели империи принцев Ахарнии. Время процветания острова кончилось вместе с властью морских принцев — сейчас Лирика не более, чем средней руки поселение, не имеющее особой значимости.

Мителена

Богатая и процветающая, аргосская колония Мителена существует уже больше четверти тысячелетия. Во-время умбрийской войны город пытался выйти из под влияния Аргоса, однако план был раскрыт и попытка пресечена на корню. С тех пор метрополия зорко следит за Мителеной и не устает напоминать её властителям, кто на самом деле является хозяином положения. Отношения между Мителеной и Аргосом можно назвать натянутыми, а жителей острова аргоссы считают вероломными и ненадежными.

Немеда

Колония Немеда была основана совместной экспедицией аргоссцев и афинян. Расположенная далеко на западе, Немеда долгое время была сугубо мирным и уединенным местом, где любили селиться философы и художники. Управление колонией было совместным —

пять лет правил губернатор из Аргоса, следующие пять — из Афин.

Идиллия была разрушена 75 лет назад, когда остров подвергся нападению ужасного и странного чудовища (или проклятия) — Летающей Головы Трагика. Немеда была опустошена и с тех пор этот остров проклят.

Пойкона

Колония основана умбрийцами относительно недавно (15 лет назад), чтобы стать «передовой базой» для расширения морского влияния этого государства. Умбрийцы часто приводят сюда перехваченные в море суда для досмотров, однако чужаки здесь не в почете. Известно, что на Пойконе базируются достаточно крупные силы флота и армии Умбрии, однако неизвестно, насколько крупные.

Профенон

Небольшая аргосская колония основанная двести тридцать лет назад, служит пристанищем оракулов Профенона, третьим по значимости после Телфоса и Пагеи. Известно, что оракулы этого острова принимают решения на основе бросков особых игральных костей, подаренных им когда-то самим Гермесом.

Протей

Крупнейший остров Срединного моря, в прошлом место обитания таинственного Бычьего Короля. Время то давно прошло, однако остались древние города — Томис, Архан и Тилсос. Пять лет назад гераклейский царевич Белерофон основал здесь ещё один город — Користию, названную так в честь победы над морским змеем Користом, терроризировавшим окрестные воды.

В награду за эту победу, Белерофону было дано право основать здесь собственное царство. Тем не менее, ходят слухи, что древнее проклятие Протея все ещё не оставило остров и продолжает

доставлять неприятности новой колонии и её молодому правителю.

Пилена

Довольно небольшая колония Афин, основанная ещё 2 века назад. Именно отсюда происходил Демосфен Пиленский — один из трех основателей афинской Академии и автор Летописи Мифики.

Сафос

Небольшая колония Аргоса, основанная девяносто пять лет назад. Сафос известен как место рождения пожалуй самой известной поборницы женских прав, лирнику Лесбе. В последние годы Лесба и её последовательницы (да, молодые женщины, и, по слухам, несколько нимф) живут в своеобразной коммуне, расположенной где-то в глубине острова.

Серифос

Третий по величине остров Срединного моря, и колыбель минейской цивилизации.

Сконнос

Самая молодая (и маленькая) из трех минейских колоний на берегах Мидии, Сконнос был основан 80 лет назад выходцами из Аргоса. Гераклеяцы сами надеялись заполучить выгодное местечко для своей торговой фактории, и когда первыми здесь оказались аргосцы, в метрополии даже случилась война.

Фаерос

Афинская колония основанная сто лет назад, после умбрийской войны. Именно здесь родился Питфей — герой, не раз спасавший жизнь Эгею, молодому афинскому царевичу, во время их совместных

странствий в Медных горах. В награду Эгей сделал Питфея царем Фаероса, а дочь Питфея вскоре стала его женой, родив сына — [Фесеоса Афинского](#).

Остров славится своими крепкими винами — это, как говорят, от того, что сам Дионис ценит фаеросские вина к своему столу — единственные из «вин смертных», удостоивающиеся такой чести. На данный момент Фаерос одна из крупнейших и значимых колоний Афин.

Тегеос

Тегеос основан аргосцами больше 200 лет назад. Во время войны Аргоса с Гераклеей город был осажден флотом гераклейцев и после года сопротивления пал. Наказание за сопротивление было жестоким, даже слишком жестоким — город был разрушен, все жители убиты или проданы в рабство. До сих пор Тегеос необитаем, а его редкие посетители не отваживаются приближаться к руинам древнего города, от которых просто веет тревогой и отчаяньем.

Телнос

Аргосская колония среднего размера, основанная 90 лет назад. В последние годы городок подвергается постоянным атакам чудовищ, самое страшное из которых — нападение химеры стоило жизней многим островитянам, пока тварь не была умерщвлена странствующей воительницей из Амазонии.

Тиквалут

Также известное как «Остров скрытых надежд», это загадочное место находится где-то в западной части Срединного моря. Именно здесь царицы Мидии уже не однажды укрывались от бед угрожающих их трону, и по поверьям, кроме них, дорогу к этому острову найти не сможет никто.

Тритон

Второй по величине остров Срединного моря, дом гордых и амбициозных морских [Принцев Ахарнии](#).

Кандара

На этом острове, скрытом где-то вдали от торговых маршрутов, в давние времена располагалась крепость автократов под названием Нес, созданная, чтобы противостоять вторжению атлантов. Большая часть этой крепости была разрушена в Дни гнева, тем не менее, [Маяк Неса](#) (по слухам, вдохновившем архитекторов на создание маяков Птасиса и Лектиса), как говорят, остался практически нетронутым до настоящего времени.

Гекантос

Небольшая афинская колония, основанная вскоре после распада империи тритониан. Гекантос славится особой травой, растущей на его обрывистых склонах — сочная и питательная, она служит отличной пищей морякам. Подходы к острову очень опасны, и капитан не знающий безопасного фарватера обязательно разобьет корабль о скалы. Лучшие моряки Мифики рождаются именно здесь.

Зет

Пятый по величине остров Срединного моря, и, возможно, самый загадочный. Никто не знает наверняка когда он был заселен людьми. По древним преданиям он вырос из воды в том месте, куда попал брошенный Афиной трезубец, поразивший титана Энцелада. Также остров очень богат на различных чудовищ и опасности, причем, как говорят, многие из чудовищ появились впервые именно на его берегах.

Обитатели Зета явно минейцы, они говорят на том же языке, однако их диалект не имеет ничего общего с другими минейскими, а вот с

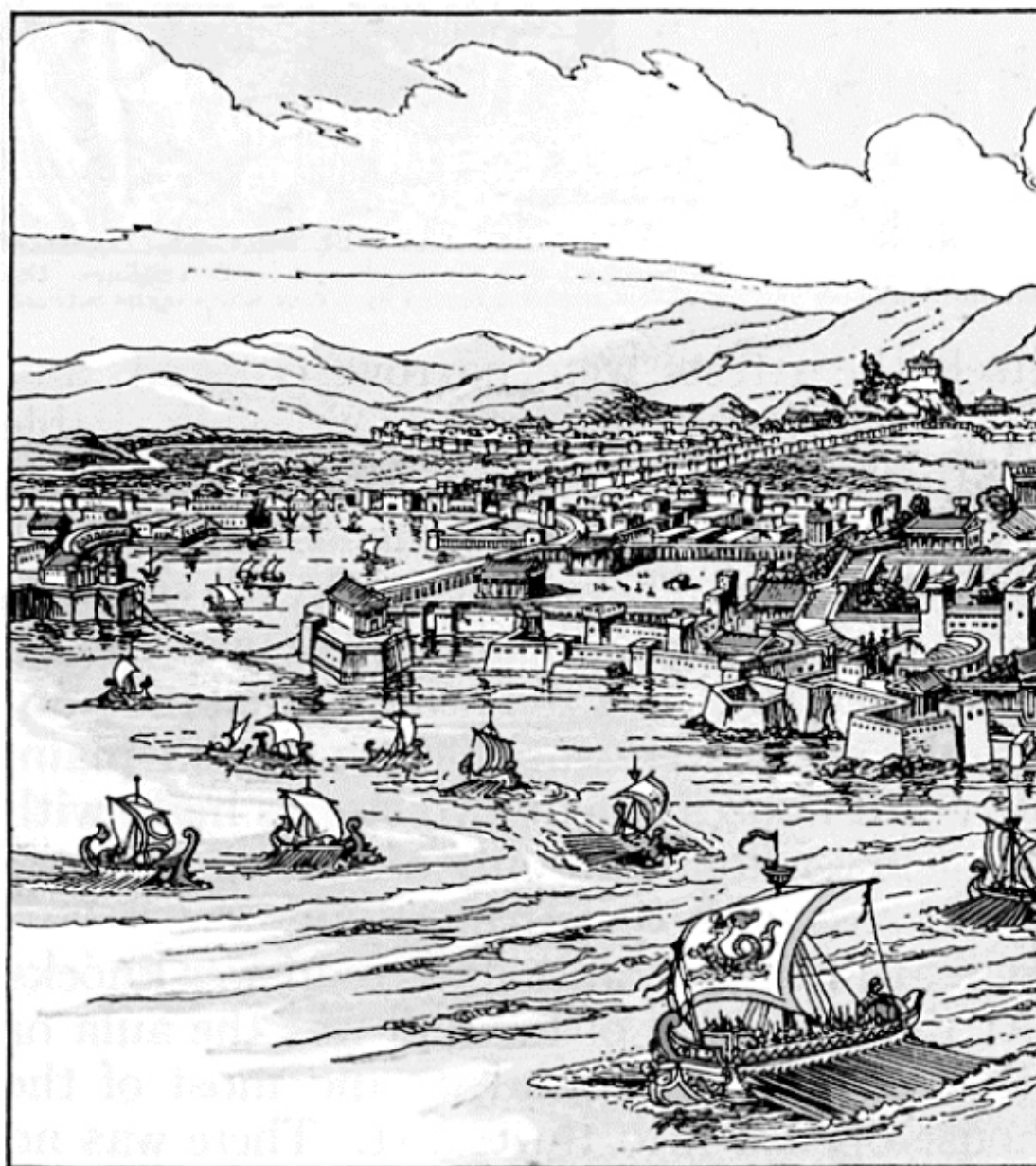
умбрийским, прослеживаются явные сходства. Крупных городов здесь нет, все население живет в небольших деревеньках. Божественным покровителем острова является Деметра. Здесь традиционно правят не цари, а наместники. Их власть также наследственная, однако кто поставил первого наместника или откуда он был родом — никто в точности не знает.

На Зете весьма сильно умбрийское влияние, не смотря на то, что остров является членом Минейской коалиции.

Остров Тритон: Дом морских принцев

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, Мир приключений

Комментариев нет

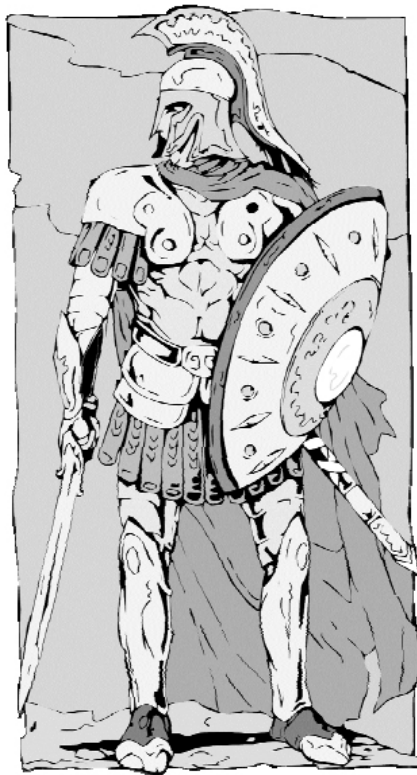


«...восточный остров Тритон — последний приют некогда могущественной одноименной морской империи, и Морских Принцев Ахарнии.»

Руководство ведущего

В мире Мифика, остров Тритон заполняет нишу типичного древнего, злого королевства, управляемого жестокими и развращенными повелителями. Центр могущественной империи в прошлом, сегодня Тритон лишь тень своей прежней славы, потерянной где-то среди воспоминаний о прошлых завоеваниях и мыслях о будущей гибели...

Но что вызвало крушение этой могущественной морской империи? Когда это случилось? А жители, что с ними? Действительно ли они все поголовно злые и ужасные? Чем они в действительности отличаются от людей Земли Трех Городов? Каким богам они поклоняются? На все эти вопросы даст ответ следующая статья, которая представляет краткий обзор Тритонианской культуры и истории.



Тритониане

Люди Тритона не знают такой этнической «однородности» как минойцы, жители Трех Городов: они говорят на разных языках (из которых только язык тритонов имеет собственный алфавит) и имеют различные традиции и обычаи.

Физически, простые люди тритониан конечно же ничем не отличаются от минойцев и их внешность представлена тем же

разнообразием роста, цвета волос, черт лица и т.п.

Однако члены тритонианской аристократии выделяются на этом фоне. Они имеют тенденцию быть немного более высокими чем минойцы, с черными как уголь волосами и с тем, что минойцы часто характеризуют как «лицо тритонианина»: высокие скулы, миндалевидные зеленые или серые глаза, губы, которые кажутся одновременно чувственными и жестокими, а весь вид излучает почти осязаемую надменность и презрение к окружающим.

В зависимости от их степени влиятельности, тритонианскую знать можно рассматривать и как «незначительных НИП» и как их основных представителей (см. окончание этой статьи, где Морские Принцы, представлены как игровой класс).

Согласно собственным легендам, тритонианская аристократия несет в венах кровь Тритонов. Как это часто бывает на Мифике, эти легенды в целом правдивы (см. ниже о появлении этого народа), но кровь тритонов — обычно слишком «разбавлена», чтобы давать какие-то специальные способности в игре — если конечно не брать в расчет основных НИП, представляющих исключение из этого правила.

По усмотрению ведущего, класс Морского Принца можно было бы считать возможным в любой кампании предполагающей эту «экзотику», но такому персонажу, вероятно, довольно трудно давалось бы общение с представителями «низших» культур.

Морские Принцы имеют тенденцию вести себя в невероятно агрессивной и презрительной манере (особенно, когда имеют дело с иностранцами). Действительно, их высокомерие таково, что делает самых надменных представителей минойской аристократии настоящими образцами вежливости и любезности, по сравнению с ними. По причинам, которые станут более понятны несколькими абзацами ниже, тритонианский «националист» мог бы стать очень интересным выбором для священника Посейдона.

Общество тритониан

Даже при том, что Тритон часто называют «царством», никакого царя там нет. Политическая система острова — не монархия, но специфическая форма олигархии — Гептархия. Аристократия тритониан образует семь кланов (или семейств) известных как **«Семь Столпов Тритона»**.

Термин «Морской Принц» обычно относится к наиболее известным и сильным людям мужского пола каждого «столпа», но каждый Дом также имеет и высшего правителя (чья власть является строго наследственной), известного как **Гептарх**.

Семь гептархов — высшие правители Тритона: каждый управляет делами собственного дома (имеющего собственные земли, армию и флот), а вместе, — правят всем своим островом.

Как и можно предположить, этот специфический способ правления одобряет все виды конкуренции, внутренней борьбы и политических игр. Открытые вооруженные конфликты между Домами (что легко могло бы вылиться в гражданскую войну) строго запрещены согласно тритонианским законам.

Этот запрет предписан священниками высшего Храма Посейдона в Ахарнии, который действует как первичная сила объединения в местной политике.

Различные привилегии предоставленные главам семи правящих домов, включают многоженство или, как называют это сами тритонианцы — *гептогамию*: каждому Гептарху позволяется взять до семи жен, что по их мнению гарантирует продолжение рода правителям Тритона.

Жены обычно выбираются либо среди аристократов другого правящего дома или даже в семье гептарха, среди его сестер. Согласно закону тритониан, дети от «гептогамных» браков рассматриваются как истинные родные братья, так как «только кровь принца имеет значение». Само собой разумеется, такой обычай кажется минойской знати, которая строго моногамна — дикостью и варварством.

Из-за семи «глав» (гептархов) империя Тритона заслуживает у соседей и врагов стойкое прозвище — «Гидра».



Ахарнос, первый повелитель тритониан

История тритониан

История острова Тритон неразрывно связана с богом Посейдоном с которым тритониане имеют очень сложные отношения.

Рождение народа Происхождение тритониан берет начало от последних десятилетий Эры Магии.

В эту далекую и легендарную эпоху, остров известный нам сейчас как Тритон, назывался Тифоном и управлялся «магократией» автократов колдунов и элементалистов во главе с полубессмертным царем Талтосом, тираном огромной силы и жестокости.

Единственные существа, активно боровшиеся против автократов Тифона и отказываясь признавать их власть, были местные тритоны, ведущие большую война против Талтоса и его фаворитов... но они не могли бороться с ними на суше.

Посейдон бдительно следил за этим конфликтом и в итоге решил помочь тритонам в несколько необычной форме. Он послал некоторых из nereid с деликатным заданием — родить от тритонов могущественных детей, которые в отличие от своих отцов будут

способны жить на суше и сражаться с автократами Тифона на их собственной земле.

Эти дети выглядели как обычные люди (они все были мальчиками) и звались тритонианами. Всего их было около сотни.

Нереиды принесли их на «потерянный берег» (возможно восточное побережье Протея?), где они были воспитаны и выращены, чтобы в будущем стать могущественными воинами.

Деяния тритониан

Годы прошли, а война между автократами и тритонами все бушевала. Магия Талтоса и его вассалов значительно ослабила ряды отважных воинов моря ..., но спустя ровно 20 лет после своего рождения, 100 тритониан наконец прибыли к берегам Тифона на единственном судне с серебристым Тритоном на черном парусе (позже это стало гербом Тритона).

Сражение было столь же эпическое, сколь и ужасное; многие тритониане пали, убитые магией автократов ... но герой по имени Ахарнос, накинул на Талтоса волшебную сеть, которую дали ему нереиды и с помощью трезубца убил его.

Даже при том, что 20 выживших тритониан были вынуждены отступить на своем судне, власть автократов Тифона понесла ужасный удар — спасший местных тритонов и русалок от полного исчезновения.

Согласно большинству легенд, выжившие тритониане после этого отправились в подобное одиссее приключение, которое привело их к Великому Западному океану. В течение этого похода они перенесли множество красочных и захватывающих дух приключений, на основе которых, позже кто-то из потомков написал «Тритониаду», самую старую и самую известную работу тритонианской литературы. Эти приключения также стоили жизни тринадцати отважным тритонианам, сократив их число до семи, включая и героя Ахарноса.

Возвышение Тритона

После Дней Гнева, с господством автократов было покончено, а Эра Магии завершилась. Ещё одним важным событием, стало рождение тритониан как народа: в качестве награды за их героическую борьбу против Талтоса и его фаворитов, Посейдон отдал им во владение остров Тифон.

Таким образом, тритониане обрели дом. Каждый из семи выживших тритониан взял себе несколько жен и породил множество детей: эти семь кланов в конечном счете превратились в Семь Столпов Тритона. Столицу нового царства называли Ахарния в честь великого героя их народа Ахарноса, самого великого из принцев тритониан, убившего ненавистного Талтоса.

Слава и Гордость

Недавно основанное королевство быстро развилось в процветающую морскую империю основав колонии по берегу Мидии и Солнечных Земель, а также завоевав большую часть островов Срединного Моря.

Но как часто бывает с завоевателями, Морские Принцы стали высокомерными и алчными; ослепленные собственными победами, они забыли, чем обязаны Посейдону и начали отодвигать бога их предков на задний план, рассматривая его всё больше как символическое божество прошлых времен, а не Повелителя Морей.

Хуже того, священники Посейдона начали пренебрегать своими священными обязанностями и часто выступать в политических спорах на той стороне, что больше заплатит... В ярости, Посейдон хотел было обрушить свой гнев на Тритон и его колонии — но вовремя остановился, вспомнив, что большинство простого народа все еще относиться к нему с уважением, благочестием и страхом. Поэтому он решил пока повременить с расплатой и выбрать более подходящее время, чтобы преподать Морским Принцам урок, который они никогда не забудут...

Тем временем, империя Тритониан продолжала процветать. Эпоха её славы продолжалась ещё на протяжении двух столетий ... до тех пор, пока тритониане не захотели расширить свою и без того уже огромную империю, присоединив к ней все земли находящиеся за Бронзовыми Воротами (см. карту Мифики). Великий Океан располагавшийся за проливом был в ту пору сферой влияния другой мощной морской империи Мифики — Атлантиды...

Суд Посейдона

Атланты в считанные дни мобилизовав армию вступили в войну. Их могучий флот вошел в Срединное море уничтожая самые западные колонии тритониан. Тритониане тем временем, сосредоточили свои силы в Убрийском море и подготовились к морскому сражению, равного которому по масштабам Мифика ещё не видывала. Они знали, что атланты были сильнее в военном плане и кроме этого владели магией огромной силы... Однако, Морские Принцы были уверены в своей победе поскольку имели самого могущественного союзника о котором только может мечтать морская империя — Посейдона.

Их план был прост — призвать Владыку Морей вмешаться в дела смертных и затем преспокойно наблюдать, как его всеокрушающий гнев обрушится на атлантов и гигантские волны поглотят их могущественный флот...

Морские Принцы не сомневались — бог их предков в нужный час придет на помощь и спасет их, но этого не случилось. Посейдон наблюдал как могучий флот атлантов крушил суда тритониан и те не имели даже шанса на спасение — помочь им было некому, а кругом на сколько хватало глаз раскинулась только безразличная к делам смертных морская гладь. Через несколько часов, армада тритониан была почти полностью уничтожена.

Посейдон позволил нескольким судам вернуться на Тритон, чтобы оставшиеся в живых могли извлечь из произошедшего жестокий, но

справедливый урок. В своем великодушии, он даже поднял ужасный шторм, который вынудил атлантов отступить и уйти из Срединного моря не завершив разгром тритониан до конца. Тритон был спасен, но империя разрушена.



Упадок тритониан

В течение прошлых 100 лет тритониане не раз пробовали восстановить осколки былой славы. Морские Принцы сохранили все свои полномочия и всё так же правили тритонианами, но священники Посейдона теперь обладали большей властью в обществе и постоянно напоминали о «Великом Уроке».

Аристократия тритониан тяжело пережила падение Тритона. Некоторые из них хотели искупить свою вину и в своем религиозном рвении доходили до фанатизма, в то время как другие с удовольствием погружались в разгул, проводя свои дни в необузданных оргиях и жестоких играх, стараясь «с пользой» провести время перед неизбежным концом. В течение прошлых десятилетий наиболее воинственная часть Морских Принцев поглощенных жадой славы и завоеваний, начала готовить возрождение своей морской империи...

Судьба тритониан

Но есть и ещё одна, третья, секретная фракция среди аристократии Тритониан — те кто считает, что Посейдон предал их. Поговаривают

даже, что эти безумцы всерьез рассматривают мысль о мести Владыке Морей!

Эти аристократы-изменники глубоко законспирированы, а их тайное общество называется «Сыны Бездны». Хотя они продолжают выказывать своё поклонение и почитание Посейдона на людях, они тайно поклоняются трем Морским Титанам как «истинным морским богам».

Их главная цель состоит в том, чтобы найти способ освободить Титанов из подводной темницы куда они были заключены «предателем» (да, Посейдоном), чтобы положить конец тирании «узурпаторов» (да, Олимпийцев) и на веки вечные отдать власть над морем Дагону, Кракену и Ктолосу.

Эти сумасшедшие заговорщики — по крайней мере так же опасны для самих тритониан, как и для других людей Мифики. Но это так же делает избавление мира от них великолепным и достойным героическим деянием, особенно, если в группе искателей приключений имеется священник Посейдона с острова Тритон.

На этом можно построить целую игровую кампанию — Морские Принцы и их рискованные авантюры, отважные герои, спасающие не только свои шкуры, но и всё свободное население побережья Срединного Моря, которому вновь угрожает нашествие завоевателей. Скрижали морских титанов, безумные фанатики призывающие заточенных в бездне чудовищ... В общем огромное число тем и вариаций на них — включая например воцарение на троне Тритона новой династии правителей или окончательную гибель этой в прошлом великой цивилизации. И всё это под недремлющим оком Посейдона...

Добро пожаловать в Умбрию!

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, Мир приключений

Комментариев нет

«Этот мир принадлежит нам. Минейцы только живут здесь.»

Что если бы вы встретились с героями легенд и вдруг оказалось бы, что они не были такими уж хорошими людьми? Петть баллады о деяниях Робина Гуда, Одиссея или Джеймса Бонда это конечно очень здорово, но жить по соседству с таким хитрым, безжалостным и решительным человеком это совсем другое дело, не находите?

Что если он зайдет к вам попросить сахару? Или ему понравится ваша жена или дочь? Или ему не понравится каким богам вы поклоняетесь?

Краткий обзор



В Руководстве Ведущего, о них говорится как о «предках минейской цивилизации». Это умбрийцы. Только спросите их и они расскажут о том как на рассвете Эры Героев они исследовали мир, сражались против титанов, чудовищ и варваров, основывали заокеанские колонии. А жирным и ленивым минейцам оставалось только воспользоваться плодами их трудов.

Умбрийцы знают — у минейской цивилизации перед ними есть должок и не один, а потому захват Земли Трех Городов был бы не агрессией, а лишь возвращением назад своей собственности.

Жестокие и воинственные умбрийцы смотрят на жителей Земли Трех Городов как слишком малодушных, сосредоточенных только на защите своих земель людей. Умбрийцы предпочитают отнимать, а не торговать. Торговля — для слабаков, это не самое достойное занятие для настоящего мужчины. Их деспотичное, жестко централизованное общество состоит из нескольких полуфеодальных образований управляемых младшими царями, приносящими клятву верховному правителю.

Они предпочитают сначала стрелять, а потом говорить. Слушать других они будут лишь в том случае, если убедятся в их силе и храбрости. Физически слабые люди в Умбрии не в почете.

Сами жители этого царства крепкие, мощного сложения, шести футов в высоту. У них смуглая кожа, густые черные волосы и прямые длинные носы.

Религия и магия



Рея глазами умбрийцев

Хотя умбрийцы вроде бы поклоняются тому же Олимпийскому пантеону богов, что и минейцы, именно религия создает предпосылки для коренного отличия между этими двумя народами.

В отличие от минейцев, которые возводят в честь богов огромные храмы, умбрийцы предпочитают поклоняться богам в небольших

святынях часто занимающих не больше пространства чем крошечная комнатка. Даже средоточие религии Умбрии, храмовый комплекс в столице — Талосе, представляет собой здание ничуть не большее чем кафе 21 века.

Кроме традиционных олимпийских богов и даже больше чем их, здесь почитают Рею — мать богов (чьё почитание очень напоминает служение Культуре Кибелы) и Кокалоса, основателя умбрийской нации обожествленного после смерти.

Умбрийские храмы разделены на три секции — отдельно для всех олимпийцев вместе, для Реи и для Кокалоса. В каждую секцию ведет своя дверь и посещать их можно разве что по очереди.

В отличие от огромных 40 футовых, сделанных с большим искусством статуй богов востока, умбрийские изображения богов небольшие (максимум 4-5 футов), стилизованные и сравнительно примитивные. С точки зрения минейцев они больше напоминают детские поделки из глины.

Умбрийцы большие мастера резьбы по кости и камню и часто украшают раскрашенными изображениями богов свою глиняную посуду и утварь. Фигуры установленные в храме Талоса, по всей видимости изготовлены в глубокой древности.

Силы и Божества

Хотя имена богов у умбрийцев такие же как у их восточных соседей, интерпретация их сил и возможностей могла бы запросто оскорбить и потрепать любого жителя Земли Трех Городов. Впрочем умбрийцы с той же вероятностью были бы оскорблены минейской трактовкой.

Великая Мать

Умбрийцы почитают Рею как величайшую богиню. Зевс с их точки зрения важен только как её сын. Ежегодные празднества в её честь составляют одно из немногих важных общественных событий в жизни умбрийского общества и включают сложные ритуальные

танцы исполняемые весьма скудно одетыми жрицами.

Боги

Арес и Гефест — наиболее почитаемые в Умбрии боги из Олимпийского пантеона, управляющие тем, что так нужно любому из её жителей — оружием и инструментами.

Арес это дисциплинированный солдат, стратег, в общем готовый шаблон идеального человека, который поставив себе цель, неуклонное её добивается.

То, что некоторые жители более восточных стран изображают Ареса как бешеного и неистового солдафона, ужасно раздражает любого добропорядочного умбрийца. Их бог войны никогда не позволил бы окрутить себя распутной девкой **Афродитой**.

По-другому они смотрят и на Гефеста которого минейцы прозвали «покалеченным богом», не умеющего даже приглядеть за своим хозяйством.

Их Гефес это крепкий и сильный мужчина, создатель смертоносного оружия и мощных крепостей, изображаемый в мужественных позах.

Тех, что восточные соседи обычно приберегают для **Аполлона** (выскочки, которого умбрийцы вообще не признают).

Посейдон здесь покровительствует лошадям, а к морю почти не имеет отношения. Вызвано это конечно же тем, что Умбрия совсем недавно стала проявлять притязания на звание мощной морской державы. Посейдон популярен и уважается умбрийцами куда сильнее, чем его брат **Зевс** не замеченный ни в чем особо полезном.

Богини

Афина, Артемида и Гера воспринимаются умбрийцами просто как разные проявления Великой Матери и им не поклоняются отдельно. **Деметра**, с другой стороны, очень сильно уважаема среди крестьян и скотоводов. В другом облике она также воспринимается и как богиня загробного мира, выполняя те функции, которые жители Земли Трех Городов приписывают **Персефоне**.

Целомудренная **Геста** как символ семьи и верности в браке также является важной богиней, особенно среди женского населения. Похотливая и капризная **Афродита** напротив, уважаема весьма и весьма слабо. Редкие святыни посвященные ей обычно располагаются на задворках поселений и сама богиня рассматривается главным образом как покровительница проституток и воров (так как ворует мужские сердца).

Оракулы и Жрицы

Жрицы Умбрии это не жрицы в обычном для М&М смысле. Другими словами они не могут совершать никаких волшебных действий. В игре таких персонажей нужно рассматривать как незначительных игровых персонажей с определенным набором характеристик (см. ниже).



Умбрийские жрицы в традиционных костюмах. Или без них?

Умбрийских Оракулов нужно рассматривать с точно такими же характеристиками как у жриц, но с чуть большими значениями мистики. В зависимости от желания ведущего их пророческие способности должны быть или шарлатанством или же иметь всю возможность аналогичного заклинания минейского священника.

Умбрийская жрица/оракул

- **Ярость:** Миротворивые
- **Хитрость:** Настороженные
- **Мистичность:** Тайнственная (Жрицы) / Сверхъестественная (Оракулы)
- **Движение:** 60 футов
- **Инициатива:** 11
- **Ближний бой:** 0
- **Повреждения:** нет
- **Коэффициент защиты:** 13 (14 для Оракулов)
- **Общее количество хитов:** 4
- **Обнаружение / Уклонение:** +2
- **Сопротивление магии:** +2 (+4 для Оракулов)
- **Специальные способности:** нет.
- **Слава:** Нет, зато куча неприятностей — гарантирована.

Отношение к магии

Умбрийцы привыкли полагаться главным образом на физическую силу, и к магии относятся очень настороженно. Не то, чтоб они сомневались в способности богов помогать своим последователям, нет. Они просто верят, что боги охотнее помогают тем кто планирует мудро, а бьется решительно.

К тому же ещё не стерся из памяти мятеж, который подняли в прошлом маги против богов. А боги не любят тех, кто пытается сравняться с ними по силе. В свою очередь, добропорядочные умбрийцы

недолюбливают *Колдунов*, *Оборотней* и *Элементалистов*.

Лирников не обижают, но и не спускают с них глаз — не дай бог, кто-то из них решится использовать свои силы каким-то иным способом, кроме как принесение пользы обществу. Также имейте в виду тот факт, что большинство лирников это последователи Апполона, который явно не является фаворитом в местных верованиях.

Нимфы и прочие нелюди просто не вписываются в систему взглядов умбрийцев. Они будут рассматривать их просто как молодых красивых женщин, но если нимфа попытается применить свои волшебные силы, даже для самообороны, ей не избежать незавидной участи ведьмы.

Общество и Культура

Правление

Умбрией управляет Верховный Король избираемый от одного из аристократических домов, ведущих свое происхождение от богов. Король наблюдает за **Пентархами**, военными управляющими пяти королевств Умбрии, вместе составляющих **Пентархию**. Как уже говорилось, претендентом на трон может быть лишь тот кто ведет свой род от богов, но как сами боги смотрят на своих «дальних родственников» мы не знаем. В любом случае, истории о божественном происхождении начались в такие незапамятные времена, что кто прав, а кто нет сейчас уже и не скажешь.

Экономика

Хотя кладовые королей ломятся от обилия прекрасных изделий захваченных в завоевательных походах, средний житель Умбрии куда беднее своих «коллег» из земель минейской цивилизации и обладает куда меньшими возможностями и правами.

Большая часть населения занимается сельским хозяйством и потому умбрийцы большую часть своего времени проводят в поле, обучаются военному делу или создают орудия труда и войны.

Магазины и лавки встречаются в Умбрии не часто, а поговорить о социальных проблемах, науке и политике практически не с кем.

Теоретически каждое из царств Пентархии должно быть полностью автономно, чтоб продолжать сражаться даже если все остальные уже повержены врагом. На практике каждое из них специализируется на производстве определенных товаров за счет чего между ними и происходят торговые сношения.

Царства Пентархии переплетены сетью узких дорог по которым туда-сюда снуют посыльные колесницы.

Широкие поля Умбрии и умеренный климат позволяют получать

щедрые урожаи и содержать большое поголовье скота. Голод очень редкое явление в Умбрии, это одна из немногих северных стран способная экспортировать зерно.

Аристократия Умбрии

Как и Морские принцы Тритониан, аристократы Умбрии это не тоже самое, что обычный игровой класс Аристократ. В игре их рассматривают как НИП с заранее определенным стандартным профилем (см. ниже) или как умбрийских военачальников, специальный класс, рассмотренный в этом номере журнала.

Ярость: Опасный Хитрость: Хитрый Мистичность: Настороженный Движение: 60 футов Инициатива: 13 (15 атака с разбегу) Ближний бой: +4 (+6 атака с разбегу) Повреждения: 1d6 (оружие) Коэффициент защиты: 12 (щит и доспех) Общее количество хитов: 12 Обнаружение / Уклонение: +2 Сопротивление магии: 0 Специальные способности: Атака с разбегу. Вознаграждение: Слава 30 (45 со щитом и доспехом).

Ремесла и Искусства

Из-за исключительно военной направленности Умбрии культура и искусство в этой стране имеют куда менее изящные формы чем в Земле Трех Городов, а новые идеи и изобретения появляются с большим запозданием.

Умбрийские мастера делают прекрасную глиняную посуду, причудливые золотые украшения и конечно же великолепное оружие, но всё это делали и их предки столетия назад. С тех пор практически ничего не изменилось. Отсутствие новшеств компенсируется качеством, как оружия, так и подготовки солдат, а также их количества, что является прямым следствием хорошей урожайности здешних мест.

В чем умбрийцы превосходят все нации Мифики, так это в искусстве работы с камнем. Всё побережье Умбрии усеяно мощными крепостями, неприступные стены возвышаются вокруг любых мало-

мальски значимых центров политической жизни. Камни в их строениях такие большие и так хорошо пригнаны друг к другу, что разрушить их не под силу простым людям. Чего и говорить — стены их строений иногда достигают в толщину 15-20 футов!

Говорят, что часть самых внушительных построек была воздвигнута здесь ещё до прихода теперешнего населения Умбрии, но их постоянно укрепляют и поддерживают в хорошем состоянии. Исследователи Умбрии давно уже окрестили такие постройки «циклопическими», намекая на то, что строили их не люди, а гиганты-циклопы.

Спору нет, Гераклея может хвалиться своей цитаделью и уповать на прочность стен, но их гордость — Гераклиум вызывает лишь насмешку у путешественников из Умбрии. В отличие от мрачной громады Гераклеи внутренние стены крепостей и цитаделей Умбрии часто украшены выбитыми на них сценами сражений и охоты. Дополнительными украшениями служат шерстяные гобелены украшающие фасады зданий.

Торговля

Несмотря на показное презрение к торговле, умбрийцы занимаются и ей. Правда взамен ввозимых маслин, хлопка, льна, металлов и готовой продукции, дать они могут немного.

Продуктами питания они торговать не могут (хотя некоторое количество сушеного мяса и сыра всё-таки продают) по причине того, что холодильников на Мифике пока не изобрели, поэтому в основном торговля ведётся посредством продажи вырезанных из кости изделий, а также каменных и керамических сосудов.

Изделия из камня, украшенные изображениями морских существ очень высоко ценятся жителями Солнечных Земель, Пустыни Царей и острова Тритон. Жители Аргоса и Мидии часто грешат тем, что пытаются продавать более дешёвые подделки изделий из Умбрии и это одна из главных причин того, почему умбрийские пираты так

любят нападать на суда идущие из этих земель.

Драгоценности из Умбрии высоко ценятся в Земле Трех Городов, но больше всего там ценится умбрийское зерно, ввозимое в огромных количествах — факт вызывающий серьезную озабоченность минейских правителей.

Только оружие и инструменты никогда не бывают предметом торговли — опасаясь будущего обострения отношений с минейцами, умбрийские власти очень строго следят за исполнением этого запрета.

Контрабанда — великое искушение для любого торговца, но совсем недавно Аргон Гордый приказал казнить всю команду пойманного западнее [Серифоса](#) судна контрабандистов, так что это предприятие связано теперь с великим риском.

Язык Умбрии

Ученые утверждают, что язык Умбрии это архаичная форма минейского, что подтверждается тем, что некоторые слова и правила одинаковы для обоих языков. Но если это и так, то минейский язык может считаться разве что «праправнуком» умбрийского — различие между ними такое же, как между средневековым английским и современным американским.

Умбрийское письмо напоминает и древние надписи тритониан, но вряд ли современный житель Земли Трех Городов или острова Тритон, сможет прочесть на умбрийском хотя бы одно предложение.

Записи умбрийцы делают на дощечках из глины которые затем сушатся, складываются в корзины и убираются на хранение в королевский архив.

Одежда



Вот так и ходят. Несмотря на всеобщее торжество тоталитаризма.

Обычная мужская одежда умбрийцев не слишком отличается от той, что распространена среди минейцев. В теплое время года они носят набедренные повязки, а зимой шерстяные «юбки». Распространены туники до бедра, с коротким рукавом. В холодную погоду надевают шерстяные туники и гетры.

Цари и жрецы иногда одеваются также как на востоке, но обычно только для церемоний.

Умбрийские солдаты носят конические бронзовые шлемы украшенные клыками борова, и имеют при себе большой, фигурный щит в виде восьмерки, обтянутый воловьей кожей.

В качестве неосновного оружия в ход идут длинные и тонкие колющие мечи или рапиры, резко контрастирующие с коротким, и как правило рубящим оружием минейцев.

Женщины умбрийцев имеют в восточных землях незаслуженную славу легкомысленных и развратных соблазнительниц. Частично это связано с описаниями путешественников которые посетили праздник в честь Реи и видели танцы жриц, но главным образом из-за традиционного женского костюма, который шокировал бы даже самую смелую модницу из Земли Трех Городов.

Ниже талии этот костюм представляет собой плотную многослойную цветную юбку, но выше талии юбка переходит в блузку с рукавами, тем не менее полностью открывающую и даже подчеркивающую грудь.

Конечно же обычай пошел не от излишней похотливости умбрийцев, а из более практических интересов — женщины не должны бросать работу и отвлекаться для того чтобы выкормить ещё одно поколение воинов.

Такая одежда распространена для всех социальных классов, но так как женщины редко покидают дома без отца или мужа, это наверняка сберегло жизнь ни одному иностранцу, решившему проверить досужие слухи об их легкомыслии. На деле, женщины в этих краях очень целомудренны и скромны, но увы, всех пришельцев не

переубедить.

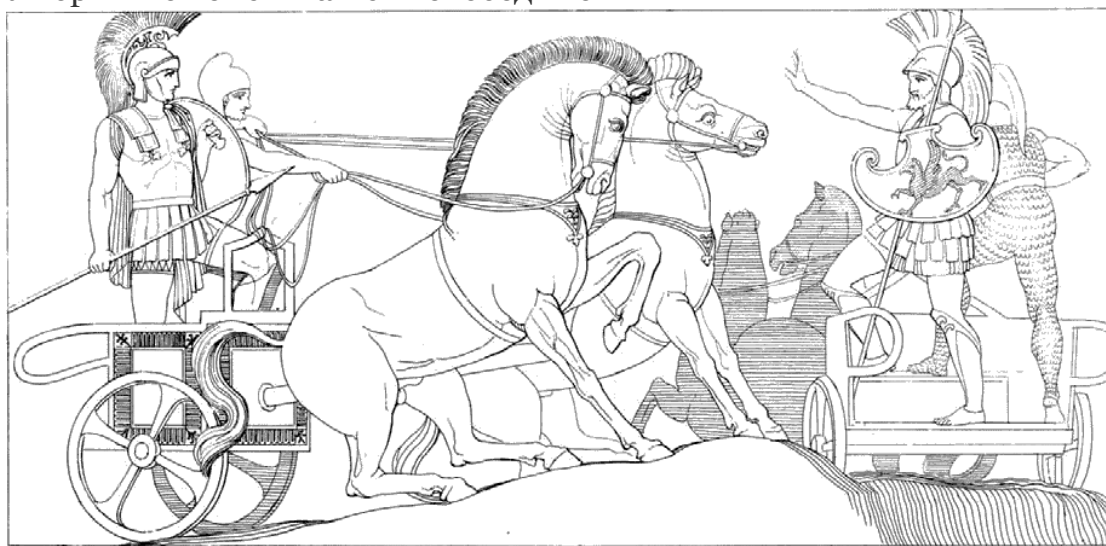
Впрочем, стоит ли оно того? С точки зрения умбриек, развратно ведут себя как раз их более восточные соседки — носить хитон, который ни грамма не прикрывает стопы и лодыжки, части тела которые не должен видеть никто кроме родственников и мужа — это просто не укладывается в голове!

Военное дело

Армия

Основа армий Умбрии как и большинства армий Мифики, это пешие копейщики. Однако её слава это колесницы и конница, равных которым нет больше нигде обойти хоть всё побережье Срединного Моря.

Обширные пастбища Умбрии позволяют выращивать самых прекрасных лошадей и потому на открытом пространстве, армия Умбрии может считаться непобедимой.



Однако даже если в гористой местности конница и не сможет действовать в полную силу, войны Умбрии всё равно останутся опытными и решительными солдатами, совладать с которыми будет не просто.

Дополнительные классы и правила колесничного боя, для умбрийцев будут более чем актуальны.

Общее количество военных сил Умбрии примерно равно объединенным армиям Гераклеи и Афин. Другими словами воинов у них очень много, но для того, чтоб сокрушить объединенные силы Земли Трех Городов пока не достаточно.

Флот

До поражения которое нанесли умбрийцам минейцы, Умбрия была чисто сухопутной державой. Теперь всё изменилось, флот Умбрии возможно не так искусно маневрирует как флот Аргоса, а их команды пока не так проворны, но зато на территории Умбрии растут огромные леса, которых хватит на постройку любого количества кораблей. Земля Трех Городов такого ресурса как древесина не имеет — корабельный лес сюда привозят из других мест.

Хотя техническая мысль в Умбрии развита «так себе», местные плотники вполне способны в деталях скопировать любое военно-морское новшество которое взяли на вооружение минейцы.

Отношения с иностранными мореплавателями

Боевые корабли умбрийцев часто принимают участие в пиратских набегах наводя ужас на мореплавателей пересекающих Срединное море. Однако пиратами их можно назвать весьма условно — на деле все они действуют согласно общему плану, и их набеги управляются прямым из Талоса.

Умбрийцы безжалостно расправляются с другими пиратами и не трогают те иностранные суда, капитаны которых соглашаются: платить дань, не приближаться к Бронзовым вратам и не перевозить контрабанды (то есть грузы поставка которых подрывает экономические и военные интересы Умбрии).

Секретная служба



Шпион? Да я просто прогуливаюсь по окрестностям!

Такой вещи как «мирный умбрийский турист» в природе не существует. Талос регулярно посылает дипломатов, торговцев, студентов и ремесленников во все царства расположенные вокруг Срединного моря, но их основная работа — слежка и шпионаж.

Они редко участвуют в больших делах (хотя попытка убийства или саботажа не такая уж и редкость), но обычно каждый агент хорошо подготовлен и отлично осведомлен о культуре и политической ситуации в стране, а также о том сколько солдат защищает тот или иной город, какое количество судов находится в гавани, а также где можно приобрести товары или воспользоваться услугами не совсем законного свойства.

История

Миф об основании

Короли Умбрии конечно могут выводить свою родословную от богов, но достоверные источники указывают на более скромное и практичное происхождение умбрийского государства.



Самые ранние свидетельствуют, что предки нынешних умбрийцев были стражами пролива Бронзовые Врата, на протяжении столетий защищавших Мифику от опасностей которыми так богат таинственный Запад. Но даже эти источники не могут ответить на вопрос — кем были эти солдаты, кто прислал их, где находилась их родина?

Как бы там ни было, в наше время участвовавшие набеги атлантов вновь способствуют укреплению авторитета умбрийцев, как «стражей бронзовых врат».

В целом «каноническая» версия этой истории, принятая в Земле Трех Городов, звучит так: В незапамятные времена генерал Кокосос основал грандиозную крепость Ихкос, где разместился гарнизон с семьями, откуда можно было осуществлять наблюдение за проливом соединяющим Великий Океан и Срединное море и предотвращать любые попытки вторжения извне.

Со временем население крепости всё более возрастало и предки умбрийцев стали заселять области к северу от Ихкоса, так как находившийся к югу через пролив полуостров, был достаточно негостеприимен и малопригоден для жизни.

Учитывая некоторые элементы культуры Умбрии, её языка и религии, некоторые исследователи склонны считать, что Ихкос первоначально служил дальним форпостом легендарной и могущественной в прошлом империи Тритониан, всерьёз опасавшейся нападения атлантов.

Исходя из этого, логично предположить, что Кокалос был адмиралом разбитого флота Тритониан, волею ветров приставшего к побережью нынешней Умбрии. Оторванный от центра империи он решил воспользоваться ситуацией и вместо того, чтоб попытаться вернуться назад, создал свое королевство.

Стоит заметить, что в самой Умбрии эта теория не слишком популярна и одно упоминание о ней сулит неприятности — любой умбриец услышавший эту «клевету» немедленно вызовет обидчика на смертельный бой.

По этому поводу вышеупомянутые исследователи говорят (с безопасного расстояния), что подобная раздражительность и гордость, только подтверждают гипотетическую связь существующую между Умбрией и древней империей острова Тритон.

Умбрийская война

Истинная история (?)

Естественно война была ошибкой минейцев. Если бы эти упрямыцы имели бы хоть каплю здравого смысла они бы и сами поняли, что просто приняв владычество Умбрии можно легко избежать всех неприятностей с насильственным присоединением...

А началось всё с того, что на **Пендиминиса**, афинского царевича гостившего в Умбрии, вдруг нашло безумство и бес влечения свел его с **Ардонитой**, юной танцовщицей участвовавшей в религиозных торжествах, и по чистой случайности оказавшейся единственной дочерью короля Умбрии, **Климентеса**.

Историки Умбрии говорят, что это была ни к чему не обязывающая страсть, «юношеский порыв». Летописцы Земли Трех Городов ссылаются на сильнодействующие вещества вызывающие влечение подсыпанные Пендиминису или на то, что Ардонита попросту его соблазнила.

Кто бы ни был прав, Климентис поставил условие — Пендиминис

остается в Умбрии, женится на Ардоните (других детей у царя не было) и они рожают ему достойного наследника, который затем займет трон Умбрии и Афин, тем более, что Ардонита к тому времени уже была беременна.

Пендиминис на такие условия не согласился и тогда разъяренный Климентис велел бросить принца в тюрьму, а сам послал в Афины посольство с требованием, в общих чертах укладывающимся во фразу «свадьба или смерть». Впрочем, была предложена и альтернатива — переход под контроль Умбрии всех афинских колоний к западу от Медных гор.

Для устрашения афинян были посланы войска, но так как выбор был, как говорится «из двух зол», царь Афин созвал своих коллег из остальных минейских городов и призвал их помочь ему защитить оплот цивилизации от нашествия. Ну и кроме того, просто восстановить справедливость.

Сперва это предложение было встречено без энтузиазма, но когда захватчики стали высаживаться не только в афинских землях, но и на «сопредельных» территориях, правители Земли трех Городов сформировали Минейский Союз и выступили против захватчиков.

Тем временем Ардонита и Пендиминис бежали из Талоса, а затем на корабле, прочь от берегов Умбрии. К несчастью их судно потерпело кораблекрушение на острове Зефос, где и родился их сын. Через две недели остров был наводнен умбрийскими войсками и дальнейшая судьба влюбленных теряется во мраке лет. Но их ребенок выжил — Климентис вскоре представил его народу своей страны как внука и наследника — законного наследника Афин!

Говорили, правда и о том, что Ардонита родила мертвого ребенка и сама умерла при родах, а царевич от горя бросился со скалы. Также ходили и упорные слухи будто бы все, теперь уже трое беглецов, были схвачены и убиты захватчиками. Впрочем все истории сходились в одном — ребенок заочно названный королем Умбрии и Афин, вполне

мог быть самозванцем.

Поражение и Последствия

Войска Умбрии до этой войны ещё не знали поражений. Да, конница и колесницы умбрийцев доселе не оставляли противнику шансов на победу. Однако гористая местность сердца минейской цивилизации слишком сильно отличалась от обширных полей и лугов их родины, а кроме того, лошадей ведь нужно было чем-то кормить!

Превосходное оружие и вооружение также не помогло умбрийцам. В ситуации, когда на одного тебя приходится два или три противника, то, что твое железное копьё может легко пробить бронзовый панцирь не играет особой роли.

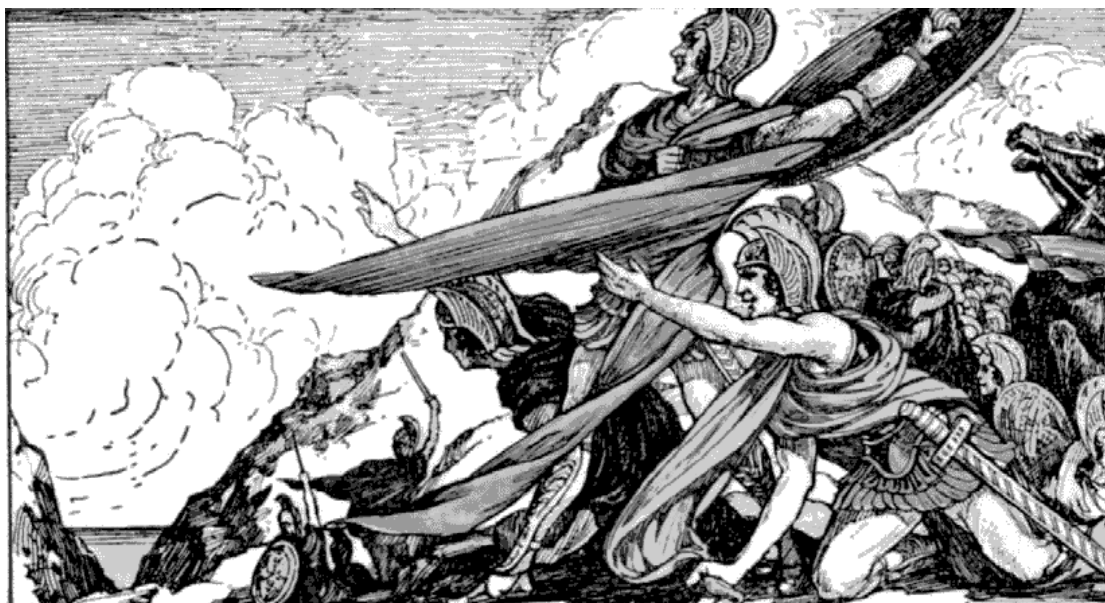
Но главным преимуществом минейцев был превосходный флот с помощью которого они перерезали линии снабжения противника и делали беспомощной всю отлаженную военную машину Умбрии. Суда Умбрии перевозящие воинов, оружие, лошадей, неуклюжие и держащиеся возле берегов, никак не могли тягаться с быстрыми остроносными кораблями минейцев...

Умбрийцы хорошо усвоили этот исторический урок и в наши дни их могучий флот не имеет равных в западной части Срединного моря.

Политика

Текущее состояние дел

Сами умбрийцы не считают себя безжалостными завоевателями. Напротив, по их мнению — предназначение Умбрии состоит в том, чтобы объединить все земли вокруг Срединного моря в одну могущественную империю способную противостоять Атлантам, Стигийской империи и возможно, Лордам острова Тритон, вновь пытающимся заявить о себе.



Умбрийцы имеют самобытный, ни на что непохожий стиль в дипломатии

Только Умбрия достаточно сильна, чтобы спасти цивилизацию, поскольку на протяжении всей истории она только этим и занималась. Вся эта ерунда о свободе и независимости только на руку врагу, но Умбрия милосердна и поможет чужакам с востока увидеть правду. Она заставит их увидеть её.

Отношения с иностранными государствами

Атлантида

Закат цивилизации атлантов совпал по времени с рождением умбрийского флота. Умбрия видит в Атлантах соперников в деле мирового господства, но пока не обладает силами достаточными, чтоб начать открытую войну.

С одной стороны — Умбрия надежно защищена непреодолимыми утесами на северо-западном побережье страны и флотом, держащим под контролем Бронзовые Врата, единственный проход ведущий из Великого океана в Срединное море. С другой — правители Умбрии не уверены, что смогут вторгнуться в Атлантиду с такими силами, что позволят им завоевать весь остров.

Кроме того вызывают опасения и сверхчеловеческие возможности

атлантов, а также наличие у них разветвленной сети шпионов, сводящей на нет всю внезапность такого похода.

Харибдия

Меньший Ихкос, цитадель защищающая южную часть Бронзовых врат, это мощный город-крепость населенный множеством лесорубов, рудокопов, охотников и солдат. Местные жители часто сталкиваются здесь с обитателями Гор Опар и эти стычки не всегда заканчиваются их победой. Крутые горы препятствуют действиям умбрийских всадников и надежно укрывают живущих среди деревьев Опарцев, что позволяет им наносить удары именно тогда когда они этого хотят.

Однако Ихкос, несмотря на то, что называется «меньший» всё-таки представляет из себя весьма впечатляющее укрепление и перейти в окончательное наступление, чтобы выдворить умбрийцев назад на север местные племена не могут.

Многие предпринимали попытки основать фермы и поселения на восточном побережье полуострова, но попытки эти ничего не принесли — постоянные нападения делают жизнь здесь невозможной, а ввозить продукты с севера получается даже выгоднее, чем растить на месте.

Несмотря на то, что умбрийцы на северном берегу Харибдии находятся уже длительное время, дальше они так и не продвинулись. Хотя в последнее время в связи с всё возрастающим спросом на железную руду, их попытки прорваться на юг становятся всё настойчивее.

Сибарис

К несчастью для обитателей этой страны и Умбрия и Атланты рассматривают Сибарис как «сырьевую базу» куда можно отправиться в набег за товарами и рабами. Атлантида хочет вернуть контроль над бывшей колонией, Умбрия жаждет пополучить неисчерпаемые лесные ресурсы и подготовить плацдарм для дальнейших действий в отношении минейцев.

Несмотря на конфликт интересов, столкновения между налетчиками той и другой стороны пока ещё не переросли в полноценную войну. Желая спастись от произвола Умбрии и Атлантиды, крестьяне Сибариса срываются с насиженных мест и уходят вглубь страны, под защиту лесов. Из-за такой «сезонной миграции» во время которой землю никто не возделывает, в стране всё чаще случаются голод и эпидемии болезней.

Земля Трёх Городов

В Землю Трёх Городов из Умбрии постоянно направляются «агитаторы» которых поддерживает Гераклеяская фракция «меча», солидарная с умбрийским правительством в том, что весь мир необходимо объединить, даже против воли, в единый политический и военный союз, дабы противостоять внешним угрозам.

Главной угрозой и той и другой стороне представляются Афины, медленно, но верно дрейфующие в сторону опасной и отвратительной республиканской власти. Безумство Фесеоса могло разрушить государство, потерять уважение богов и забыть все достижения цивилизации. Но что вернее — оказаться под пятой Империи Атлантов или Стигии.

Агенты Умбрии пока не завоевали в Афинах сколько бы то ни было значимых последователей, но по крайней мере заставили влиятельных людей в Гераклею считать, что они действуют за одно. Это важный успех Умбрии на пути к тому, чтоб однажды оказаться с Афинами один на один.

Остров Тритон

Захватнические побуждения Ахарнии подтверждают худшие опасения умбрийцев, относительно ещё одного соперника за морское владычество. Умбрия не хочет воевать на два фронта и потому старается поддерживать с Тритонианами хорошие дипломатические отношения и торговлю. При этом, хотя обе стороны на публике рассказывают о дружбе и одаривают друг друга маслянистыми улыбками (возможный союз Умбрии и Тритона это кошмар для

Земли Трех Городов), между ними существует большая напряженность невидимая на первый взгляд.

Морские принцы Тритона вовсе не глупцы и не собираются верить обещаниям Умбрии. Вполне возможно, что в скором времени высокомерная и презирающая чужаков национальная знать каждого из двух государств, пресытится дипломатическими ухищрениями.

Страна

География

Если смотреть сверху, Умбрия представляет собой громадный круг со скалистыми утесами идущими вдоль западного берега обращенного к Великому океану, и спускающимися до Бронзовых Врат. На северной границе с Сибарисом растут густые леса, но большая часть страны представляет собой холмистые возвышенности и обширные, покрытые густой травой луга.

Земля здесь намного плодороднее чем в Землях Трех Городов, а на бескрайних просторах есть где разгуляться тучным стадам рогатого скота и табунам лошадей.



Обычный умбрийский пейзаж

Столица страны — город-крепость Талос, резиденция Верховного короля. Талос построен не так давно, а до этого времени каждый король назначал столицей то место где обитал он сам. Река Эридан берет свое начало в лесах Сибариса, далеко на севере.

Традиционно Верховного короля называют «Хранитель Бронзовых Врат». Пять королевств Умбрии: **Ихкос** (самое древнее и находящееся ближе всего к Бронзовым Вратам), **Питонос**, **Лисейдон**, **Данаан** и **Антарнас**.

Талос

Большинство городов Умбрии больше напоминают крепости с мощной цитаделью обнесенной стенами, расположенные на возвышенности и довлеющие над округой. Основная часть населения такого «города» находится «снаружи», т.е. вне стен цитадели. В противовес им, столица Умбрии, Талос, это город в полном понимании этого слова — внушительный акрополь, длинные прямые улицы, большие каменные здания, великолепная система канализации, и конечно столь характерные для городов рыночные и храмовые районы.

И хотя дом «среднего» жителя Талоса это всё то же невзрачное глинобитное сооружение, обитатели столицы чувствует себя намного безопаснее хотя бы потому, что стены охватывают не только дворец правителя, но и весь город.

Талос внушителен, а не красив. Проект города разработан известным архитектором Гекранасом, утверждавшим, что он является потомком самого Дедала. Говорят, что когда постройка была закончена, Агамнос II, тогдашний король Умбрии, приказал замуровать архитектора в коллекторах под построенным им городом, чтоб никто не знал о некоторых военных секретах и хитростях предусмотренных проектом.



Резиденция знатного аристократа в Талосе

Так это или не так никому на свете неведомо, но быть может Гекранас, как и его далекий предок всё-таки придумал для себя какую-то хитрую возможность спастись? Впрочем, до сей поры, когда в подземельях Талоса вдруг без причины раздаются странные звуки, люди говорят, что это должно быть Гекранас всё ещё бродит там и работает над новым гигантским проектом.

Бронзовые Врата

Бронзовые Врата представляют собой циклопические металлические двери возведенные в незапамятные времена и с тех пор запирающие одноименный пролив, отделяющий внутреннее Срединное море от Великого Океана. Ворота по всей видимости управлялись с помощью магии или каких-то неизвестных нынешней науке механизмов. Вся постройка в комплексе настолько огромна, что умей жители Мифики летать в космос они бы могли видеть её и с орбиты!

В настоящее время врата приоткрыты приблизительно на три четверти и пожалуй никто даже не может представить себе где взять ту силу, что способна хотя бы пошевелить одну из их створок.

Верховный король Минтос

Вариант с божественным агентом

В некоторых кампаниях ведущий может захотеть сделать Верховного короля божественным агентом Ареса. Так как стать им Минтос смог бы только на 6-м уровне (требования — Удача 20+), он будет иметь три следующих блага:

Сила и Ловкость: 21, Шлем Ареса.

Легко представить – во всем этом снаряжении Минтос станет воином с просто нечеловеческими способностями!

Харибдия: Земля джунглей

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, Мир приключений

Комментариев нет

Земля непроходимых джунглей, забытых городов и древних тайн

Авторы: Шон Берк, Оливье Легранд и Эндрю Пирс, Перевод:
Александр «Мэлфис К.» Фролов



Черный континент

«... Дикая земля Харибдии сплошь поросла непролазными джунглями, в которых скрываются странные животные и племена людей с кожей цвета черного дерева».

Руководство ведущего

Для минейцев которые никогда не посещали эти берега, Харибдия это такое страшное и дикое место, где из джунглей тут и там выглядывают свирепые рожи дикарей. Конечно на самом деле все совсем не так — эта далекая страна прекрасна по своему, хотя, конечно совершенно отличается от наших привычных реалий.

Обширная территория которую местные жители называют Карибда — «Живая земля», служит домом для множества различных племен, народов и царств, каждое из которых непохоже на другие, имеет свою

культуру, идентичность и историю.

В своих знаменитых путешествиях, известный ученый Апполинатос Мидийский предложил разбить народы Харибдии на пять основных групп:

- Племена джунглей — Кари
 - Жители анклавов — Кешиты
 - Горные племена — Опари
 - Черные амазонки — Негара
 - Все прочие, не входящие в предыдущие группы.
- Особняком стоят две нечеловеческие расы Харибдии:
- Дженгу (своеобразные нимфы Харибдии)
 - Зебраны (эквивалент кентавров)

Живая Земля

Харибдия — это довольно внушительное пространство, разделенное по типу господствующего климата на 4 зоны: север — побережье Срединного моря, Великие джунгли, Горы Опар, Дикие земли Ибрахари.

Северное побережье

Северное побережье Хариюдии — зона контакта страны с внешним миром — именно здесь расположены все поселения и колонии пришельцев из-за моря, в том числе умбрийская крепость малый Итхкос, и аргосский город Апойкос.

Великие Джунгли



женщина народа кари

Огромные массивы тропического леса — именно то, о чем представляют непосвященные, когда слышат слово «Харибдия». В его зеленых глубинах скрыто то, что не увидишь с берега — древние руины, заброшенные города, анклав цивилизованных обществ, и конечно бесчисленное множество различных племен.

Фауна джунглей разнообразна и включает слонов, львов, носорогов, пантер, горилл, бегемотов и десятки других видов животных, как и многих фантастических существ, от диких зверюшек, до таинственных духов.

Через джунгли течет Черная река Конгос, про которую говорят, что её воды — это кровь Харибдии. Рядом с её истоком находится легендарный город Татамбор, один из самых могущественных анклавов кешитов.

Горы Опари

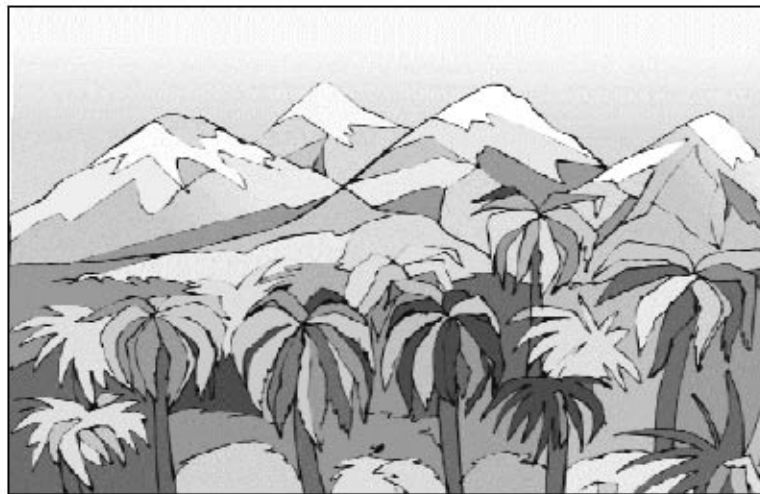
Горы Опар — дом жестоких воинов племен опари, однако в тихих долинах, здесь не так уж сложно наткнуться и на кешитский анклав. Весь горный массив, достаточно опасное место для неосторожных

путешественников — твари, особенно летающие, живут тут во множестве, такими реликтами прошлого как гарпии и птеродактили удивить никого нельзя, а по слухам, если особо не повезет, можно наткнуться и на настоящего дракона!

Дикие земли Ибрахари

К востоку от Великих джунглей тянется бесконечный вельд — дикая степь, поросшая травяным ковром, родина зебранов — настоящих хозяев этих пустошей. Они часто воюют с киноцефалами и людьми-гиенами регулярно забредающими на их территорию, и друг с другом. Никаких поселений нет на всей территории диких земель.

Ещё восточнее диких земель высится зловещий пик Атас-Антар, Горы Судьбы, отмечающей естественную границу между Харибдией и Стигийской империей. На самой высокой вершине Горы Судьбы есть странные руины Желтых Врат, подробнее о которых, я расскажу вам ниже.



горы Опар

Народы Харибдии

Племена Кари

Большинство коренных обитателей Харибдии называют себя кари. От

племени к племени они отличаются комплекцией, ростом, чертами лица. Их цвет кожи — темный, однако у различных племен, он также отличается — от светло-коричневого, до самых темных оттенков черного дерева.

Некоторые из племен кари жестоки и воинственны, другие, напротив, очень миролюбивы. Несмотря на все различия, все кари имеют общий язык, похожую социальную структуру общества и анимистическое мировоззрение. Для посторонних религия кари кажется примитивной и «плоской» — у них нет какого-то единого пантеона богов, да и сами их «боги» — понятие весьма расплывчатое. Они не признают существование мира мертвых, однако верят в мир духов, тесно сопряженный с миром людей. Духов великое множество — добрые и злые, большие и малые. «Боги» в нашем понимании, для кари, просто чрезвычайно мощные духи, а не какая-то запредельная всевластная сила.

Священников у кари нет, их шаманы — аналог священника, отнюдь не являются проводниками воли какого-то одного духа, но действуют как посредники между миром смертных и миром духов, отвечая буквально за все сверхъестественные вопросы.

Кланы Опари

Опари — гордые и независимые люди, известные своей жадой битвы и свободы. Обитают они в естественных укрытиях, которых в обилии предоставляют им родные горы. Каждым племенем правит вождь, который может как наследовать титул от отца, так и заслужить его в Судебном поединке.

Физически опари сильнее и выше, чем кари и кешиты. На всей Мифике конкуренцию им в богатырском сложении, выносливости и любви к хорошей драке, могут составить, пожалуй, только варвары Гипербореи. Интересно, что кешиты так и называют опари — «горные варвары», причем многие опари этим прозвищем даже гордятся. В бою они предпочитают мечи, в то время как кари больше полагаются

на копья. Они авантюرنы по духу и любят приключения — нередко молодые воины пускаются в далекие странствия, и нанимаются в армии Мидии или Хеттима. Когда мы говорим «харибдийские воины», чаще всего речь идет именно об опари.



Типичный пейзаж Диких земель

Кланы опари немногочисленны, но всегда объединяются в общины, которые, в свою очередь, находятся в состоянии перманентной войны. Неоднократно, сильные и амбициозные лидеры пытались объединить их в могучую коалицию, однако все они до сего времени с треском проваливались.

Опари имеют собственный язык (опарианский), однако их культура и верования, в целом схожи с таковыми у кари. Хотя они имеют то же анимистическое мировоззрение, опари признают и наличие трех «Высших духов» связанных с небом: Гром (в образе могучего воина), Солнце (в образе лучника) и Луна (в образе загадочной и прекрасной женщины). Связаны ли эти три духа с образами Зевса, Аполлона и Артемиды — предмет бесконечных споров между минейскими богословами.

Анклавы кешитов

Племена кешитов отличаются от опари и кари тем, что живут не

племенами, а небольшими царствами или городами-государствами (все заброшенные города в джунглях обычно принадлежат кешитам), их общество имеет более сложное устройство, и с точки зрения минейцев, именно кешиты являются своего рода «цивилизованными дикарями».

Большинство кешитских царств (анклавов) являются остатками дано ушедшей в забвение империи Кеша, когда-то занимавшей большую часть Харибдии. Правители анклавов являются потомками аристократии древнего Кеша и легко отличается от простого народа «кешитским лицом» — длинным и тонким, с миндалевидными глазами и высокими скулами.

Хотя кешиты носители древней традиции, их анклавы никак не связаны (и даже придерживаются политики изоляционизма) и разбросаны по всей Харибдии. Во главе анклава стоят «цари», которых называют орангами. Должность оранга выборная — однако избираются они только из членов знатных семейств анклава.

Наиболее заметное исключение из правила — самый могущественный анклав, великий город Татамбор, где все ещё в силе традиционная монархия и власть передается от отца к сыну.

На этом вся цивилизация кешитов заканчивается — они такие анимисты, как и прочие народы, но превыше других духов почитают духа Первопредка, известного как Ананси, которого они считают создателем всей человеческой цивилизации и культуры. Члены знатных кешитских родов также поклоняются духам предков их собственного дома. Ещё одно отличие кешитов — Гриоты, «стражи знаний предков», играющие важную роль в жизни анклавов и очень высокий социальный статус.

Татамбор — город сильных

Могущественный анклав кешитов, Татамбор («каменный город»), расположен к югу от Конгоса, черной реки Харибдии. Правит здесь Алаафин («Царь»). В армии Татамбор есть и боевые слоны и

кавалерия (использующая в качестве лошадей зебр).

Династия анклава ведет начало от легендарного героя Тамро, сражавшегося и остановившего ужасы скрытые за Желтыи Вратами, вместе с 8-ю другими героями древнего Кеша. В честь вечной памяти героя, каждый царь Татамбора берет его имя по восшествии на престол, но добавляя к имени отличительный эпитет, например «мечник», «бородатый» и т.п.

Нынешний царь, Тамро Жирный, в возрасте 24 лет, только что унаследовал трон, после того, как его отец, Тамро Гордый, погиб в бою против горных варваров. Как и многие другие Тамро до него, нынешний правитель мечтает о восстановлении мощи и великолепия потерянной империи Кеш. Мечты хорошей, большой, безнадежно честолюбивой и идущей вразрез с консервативной ментальностью аристократии кешимов.

Жители Татамбора менее изоляционисты, чем большинство других кешитов. Хотя они очень осторожны в контактах с иностранцами (особенно с умбрийцами), с другими анклавами стараются поддерживать хорошие отношения и торговлю. Рассказывают, что самые смелые путешественники из Татамбора даже водят время от времени караваны в легендарные Семь городов, расположенных на далеком юге.

Амазонки Негары

Черные амазонки Негара, гордый народ женщин-воинов, которыми правит королева Зенобия. Их культура и обычаи странным образом напоминает культуру и обычаи Амазонии — страны расположенной на другом конце Мифики. Многие черные амазонки также как их северные сестры, в юности отправляются в приключения, чтобы найти славу и величие. Их лучшие воины известны как Лебединые клинки образуют личную стражу королевы и носят при себе кривые сабли с навершием в виде головы лебедя.

Их главный и единственный город Негара находится к югу от гор

Опар. Его местонахождение и происхождение окутано тайнами и легендами, однако судя по всему в древности Негара либо была одним из городов империи Кеш, либо их союзником.

Амазонки и опари находятся в постоянных войнах за территорию и даже свирепым горным варварам не удастся одолеть ярость черным амазонок. Впрочем, пришельцы из-за моря тревожат королеву сильнее, и по слухам, она уже не раз раздумывала над заключением союза с некоторыми из объединений племен опари, чтобы вышвырнуть умбрийцев и минейцев с континента.

Амазонки Негары поклоняются двум богиням-сестрам, изображаемых обычно в виде женщин-близнецов одетых в один доспех, и защищающихся одним щитом. Сестра-солнце защищает спящую сестру-Луну днем, а ночью их роли меняются. Вполне вероятно, что обе сестры это просто разные аспекты одного и того же божества, которое вполне может быть Артемидой.

Религиозные практики не отличаются от таковых у северных амазонок, причем роль верховной жрицы также играет сама королева.



Воин племени кари

Язык Харибдии

Язык по всей Харибдии один, но вот племенных диалектов хоть отбавляй. Он не имеет письменной формы, именно поэтому Гриоты — живые хранители знаний, так важны для харибдийских племен.

Каждое племя кари говорит на своем диалекте, другие племена (например, горные варвары опари, пигмеи бабанга или озерные люди индва) имеют свои собственные языки, но знают харибдийский, используемый повсеместно как «общий».

В различных кешитских анклавах харибдийский используется в качестве общего языка, но Гриоты и знать используют «высокий Кешани», язык их предков, но только для ритуальных целей или сложения поэтических строк. Некоторые Гриоты знают и «Имперский Кешани» — язык священных текстов и древних знаний.

Другие важные языки Харибдии: негаран, язык черных амазонок, опаран, родной язык опари, языки племен индва и бабанга,

а также племени зебар, народа зебранов, язык духов используемый в ритуалах анимистов, дженгу и множество языков и наречий духов.

Ни один из этих языков не существует в письменной форме — факт, который часто приводится зарубежными учеными, как доказательство примитивности и нецивилизованности харибдийских народов.

Правда, гораздо сложнее: в Харибдии, сохранять мысли в виде записей — табу. Язык для анимистов — это «живое существо», а записанное слово убивает и оскверняет его, превращая из живого в неживое. Именно поэтому в почете профессия Гриота — знания переданные из уст в уста, позволяют сохранить язык живым и пронести его сквозь поколения!

Другие жители Харибдии

Харибдия является домом для целого ряда других народов. Таких, как озерные люди индва, мирные племена рыболов живущих кланами, называющимися имузи. Или пигмеев бабанга, встречающихся вдоль берегов Конгоса — непревзойденных охотников, также мирных, но только до той поры, пока им не угрожает опасность.



Кешиты

Дженгу

Дженгу это нимфы Харибдии. Они также заманчиво прекрасны, также бессмертны и владеют природным даром магии. Все, что их отличает от северных нимф — цвет кожи, и то, что видов дженгу всего три: дженгу джунглей (дриада), дженгу болот (хелеада), и дженгу озер и рек (наяды). Несмотря на наличие гор или равнин, среди дженгу нет никаких аналогов ореад или напей.

Дженгу очень важны для анимистов — именно они помогают шаманам племен черпать силу особых природных мест, с которыми они связаны по праву рождения. Таких особенных дженгу, называют симбиями и почитают как и прочих духов.

Зебраны

Зебраны это двоюродные братья кентавров — их человеческая половина имеет черную кожу, а лошадиная... черно-белые полосы, как у зебр. Зебраны — кочевой народ, живущий в диких землях ибрахари, к востоку от Великих джунглей. Часто они покидают свои равнины и устремляются на поиски приключений, которые порой заносят их очень далеко от дома.

Они честные воины, живущие в соответствии с кодексом древних традиций — жестком, но справедливом своде устных законов, регулирующем все основные моменты жизни. Они не станут нападать на путников не причиняющих им зла, если только это не представители народов зверолодей, особенно киноцефалов и людей-гиен. Их характеристики аналогичны характеристикам кентавров.

Зверолюди и полулюди

Зверолюди чувствуют себя в Харибдии вольготно, а некоторые (как люди-обезьяны, киноцефалы, люди-гиены и леониды), даже представляют серьезную угрозу для путешественников и местных жителей. Рассказы о «харибдийских каннибалах» гуляющих на

северном берегу Срединного моря — не более, чем досужие рассказы. Хотя людоедов можно встретить и в горах Опар и в самих джунглях.

Особого рассказа заслуживают калоноро — обезьянолюди-альбиносы, обитающие в заброшенном городе Ксанте и отличающиеся особой жестокостью и лютой ненавистью ко всему живому. Опасаться стоит и пигмеев Красных Холмов неподалеку от Татамбора, отвратительных полу-людей (или карликов, по типу зорб) которые любят убивать своих жертв с помощью ядов и ловушек, просто из садистских побуждений.

Пришельцы из-за моря

Последние два столетия для минейцев и умбрийцев — эпоха колонизации новых земель, появились их колонии и в землях Харибдии. Харибдийцы ведут с пришельцами бойкую торговлю — слоновая кость, драгоценные породы дерева, золото, драгоценные камни и ...рабы — все это пользуется спросом за океаном.

Однако торговля влечет за собой и жадных до наживы людей — пиратов, разбойников, охотников за головами, и все это конечно же не нравится обитателям южного берега. Особенно сильно недовольство зреет среди кешитов — они изоляционисты и итак не слишком расположены к иностранцам, но когда иностранцы без спроса приходят в их страны и смеют посягать не только на земли, но и на их экономическое благополучие — это требует принятия каких-то мер.



Аристократ Татамбора

Климат и доспехи

Климат Харибдии очень жаркий и влажный, что делает ношение металлических панцирей и глухих шлемов, делом почти самоубийственным — отважные копьеносцы Земли Трех городов будут шокированы тем теплым приемом, которых встретит их чужая земля!

Чтобы смоделировать эффект невероятной жары, просто увеличьте до 9 (против обычных 3) пунктов нагрузки вес обычного бронзового панциря, и до 3 (вместо 1) — вес шлема. Вес щитов останется без изменений, однако копьеносец в полном снаряжении, станет уже далеко не так эффективен в бою, практически со старта оказавшись полностью перегруженным.

Имена и названия

Имена очень важны для всех жителей Мифики, все народы населяющие её вкладывают в них глубокий сакральный смысл. Харибдия в этом смысле стоит одной из первых — обычно её жители имеют не одно, а сразу три имени.

Первое они получают при рождении — в детстве оно служит их основным, но при взрослении становится употребимо только в кругу семьи. Если его детским именем харибдийца назван не родственник или близкий друг, это считается вполне обоснованным поступком для драки. У кари, первое имя дает мать, но в большинстве анклавов кешитов, имя дает отец.

Второе и третье имена человек получает после обряда инициации после совершеннолетия (от 12 до 15 лет у разных племен). Второе имя человек выбирает самостоятельно — именно с ним он будет жить, это имя явное. Третье имя — имя тайное, дающееся каждому во время обряда инициации, имя настоящее — известное только самому человеку и тому, кто его назвал.

Обычно в тайну третьего имени посвящают только самых близких — супруга, брата или сестры, верного друга, однако некоторые харибдийцы хранят тайну до самой смерти. Самое большое вероломство — раскрыть третье имя кому-то постороннему. Доверять третье имя кому-то кроме шамана своего племени или особо уважаемых гриотов здесь не принято.

Все дело в том, что знание тайного имени дает власть над душой этого человека — во всяком случае так гласят предания. Достоверно известно, что знание тайного имени способно значительно усилить заклинания направленные против его владельца. Шаманы и гринты считают, что тайные имена есть у всех живых существ, поэтому только через их постижение и понимание, можно достигнуть понимание всех вещей и достичь мудрости.

Три имени используют все кари и кешиты, но опари и амазонки

Негары имеют только два имени — данное им при рождении, общее, и выбранное самостоятельно, тайное. Свое второе имя они берегут как зеницу ока и не раскрывают никому, унося тайну в могилу. По такому же принципу живут зебраны, а вот пигмеи бабанга используют всего одно имя данное при рождении и гордятся этим фактом — с их точки зрения, только в единстве народа можно достичь счастливой жизни рода, поэтому скрывать что-то от остальных — просто глупо.

Брачные отношения

Большинство племен харибдийцев моногамны, не в последнюю очередь потому, что в большинстве племен мужчина берущий в жены девушку должен заплатить её родне солидный выкуп (обычно измеряется в головах крупного рогатого скота), да такой, что не у многих найдутся средства закатить повторный брак. Это объясняет и тот факт, почему овдовевшие мужчины, чаще всего так и остаются одинокими на всю жизнь.

Многоженство таким образом не запрещено, но является сугубо царской привилегией и распространено среди вождей кари и кешитских дворян. Что интересно, опари вообще строго «однолюбы», и в браки вступают всегда с размахом — на специальных праздниках, когда женятся одновременно сразу сотни молодых харибдийцев. Свадебные торжества у всех народов всегда проходят с большим размахом и напоминают скорее красочный карнавал.

Разумеется амазонки Негары отвергают даже саму идею брака, как и их северные сестры. Пигмеи бабанга тоже имеют свои «странности» — у них нет даже представления о таких понятиях как отец и мать — дети воспитываются всем племенем, так как их семьей является весь народ их племени.

Для зебранов, многоженство, это отражение их ратных заслуг и молодецкой удали — чем сильнее воин, тем больший гарем он может себе позволить. Гарем («подруги», как говорят сами зераны) сопровождает их повсюду, служа одновременно и свитой и

спутниками (в условиях игры количество «подруг» равно уровню зебрана).



Воин — зебран

АНИМИЗМ

Религии в привычном минейцам понимании в Харибдии нет. Конечно жители южного берега поклоняются богам и почитают духов, но не строят им никаких храмов и не имеют сложных религиозных церемоний. Здесь правит анимизм (шаманизм) — грубая и примитивная, но весьма действенная форма потусторонней связи с миром духов, искусством которой владеют местные властители судеб — шаманы (или анимисты, если вам больше нравится).

АНИМИСТЫ

Шаманы в большинстве племенных сообществ Харибдии это провидцы, советчики, целители, экзорцисты и, прежде всего, посредники между миром живых и мором духов. Анимизм не точная

«наука» и каждый шаман немного отличается от других. Они имеют множество имен, таких как сангомы, легбы, иниианги или просто «знахари» и «колдуны».

Духи племен

По верованиям харибдийцев, каждый человек рождается под защитой духов своих предков, которые смотрят на его дела при жизни и будут судить после смерти. То есть судит человека не абстрактная «справедливость и доброта», а его собственный род, за право, в числе прочих, оберегать ещё не родившихся потомков от зла мира, но с перспективой сгинуть навечно в черной пустоте.

Таким образом каждое племя имеет собственных духов, защищающих его членов. Когда кари говорят о своем племени, они имеют ввиду не только ныне здравствующих, но и тех, кто наблюдает за их жизнью из другого мира.

Анимизм в игр

В игре, магия шаманов работает как нечто среднее между Божественными чудесами (благословение, прорицание, исцеление) и колдовством (принуждение, порабощение, психическая атака), но эти способности могут быть использованы только против духов (в том числе не мыслящих, обычно иммунных к магии колдунов).

Первопредок

Этот дух занимает особую нишу в верованиях харибдийцев — это дух первого человека, первопредка, известного также как Ананси, Первый сын, Великий дед. Первый предок считается создателем и хранителем всех человеческих знаний, ремесел и умений, и даже самого языка. По этой причине первопредок уважает всех кто ищет пути слов, особенно гриотов и анимистов. Среди прочих духов он, разумеется, сильнее, хитрее, быстрее и вообще круче любого другого.



Гриот, хранитель памяти предков

Звериные цари

Харибдийцы верят в том, что всем животным царством земли управляют двенадцать Великих Звериных Царей, древних духов, известных как: Антилопа, Буйвол, Крокодил, Орел, Слон, Горилла, Бегемот, Лев, Пантера, Носорог, Змей и Зебра. Некоторые из них могут быть идентифицированы как «боги» звероловцев — например, Хануман людей-обезьян или Белый лев Амрах у леонидов.

Возможно царей зверей даже больше — может быть у каждого вида есть свой звериный царь, однако точных сведений у нас нет. Каждый из царей правит над всеми животными его вида — живыми или давно умершими, являясь кроме прочего и их прародителем.

Дикий

Ещё один великий дух Харибдии носит имя Дикий — это дух первозданной силы природы, покровитель дженгу и звероловцев. Дженгу не единственные его слуги — множество мелких духов — деревьев, ветров, повинуются ему. Дикий это дух самой земли, или по другому — душа Харибдии.

Древние

Издревле гриоты передают предания о Девяти Мерзостях, духах настолько древних, что когда они уже существовали, ещё не родился ещё не один из духов природы. Вот их имена:

- Гагориб — Разрушитель
- Кудсакра — Летающий огонь
- Ламудагун — Великий морской змей
- Луанда — Обрушитель гор
- Шезбетту — Ползучий глаз
- Удранга — Крылатая тень
- Умбабал — Бесформенный
- Юсебугу — Всепожирающая утроба.
- Юругу — Великий Червь

Главным среди Древних был Гагориб Разрушитель, которому, как ни странно, также приписывают и Сотворение мира. Минейские ученые склонны видеть в этом образе Первозданный Хаос, а в прочих древних — могучих титанов, побежденных Зевсом. Как бы там не было, сами харибдийцы их имен все не поминают, а имена некоторых из них, как, например, Умбабала, так и вообще являются табу в большинстве племен. Гриоты или другие знающие, говоря о них, имен не называют никогда, говоря только прозвища (летающий огонь, обрушитель гор и т.п.).

Самые ужасные места Харибдии существующие и поныне — свидетельства ужаса и террора древних в незапамятные времена. После гибели Разрушителя от рук его первого сына, Девять Мерзостей были побеждены и навсегда изгнаны в Бездну, лежащую где-то за границами нашего мира. Побежденные но не уничтоженные, они только и ждут часа, чтобы вернуться в наш мир.

400 лет назад, когда харибдийские автократы построили Желтые Врата на Горе Судьбы, такой шанс им чуть было не предоставился.

Миф о сотворении

Однажды Гагориб, самый старший из Древних устал от вечной тьмы и запел удивительную песню, от которой вдруг вспыхнули звезды, появилась земля, океаны, облака, трава, рыбы и все другие существа. Так родился наш мир. Позже к песне присоединился старший сын Гагобриба, Кеш, и от его песен вдруг появилась Глети — первая женщина, а затем и весь людской род.

Прошло время и Гагогриб поглядев на мир, нашел его прекрасным, а вот людей и все, что создано ими — ужасным. И тогда он запел песню разрушения, реки поднялись из берегов, земля разверзлась и камни с небес обрушились на неё. И гибли люди и все прочие песни — добра, мира, сострадания смолкли. Но вдруг Древние услышали новый мотив — незнакомый им доселе, это Кеш и шестеро его братьев и сестер запели песнь свободы.

Пораженные, Древние застыли, а дети Гагогриба набросились на них и перебив, сбросили тела за край мира. Кеш спустился на пустынную землю и вновь затянул своё пение, от которого проснулся Анаси — первопредок людей. Он научил его всему, что знал — как возделывать землю, как приносить подношения духам, а главное — как давать вещам имена. От него-то и пошли все люди земли.

Этот эпос, в числе прочих гриоты передают следующим поколениям в виде рассказов и песен. Родовая память Харибдии не мертва, навеки высеченная в камне, а живет, разливаясь по миру красками голосов и тысячами вариантов одних и тех же событий, ведь каждый гриот — поэт, а истин на земле столько же, сколько звезд на небе.

Рассказы могут не только отличаться деталями от рассказчика к рассказчику, но и представлять диаметрально противоположные точки зрения — харибдийцы чтят свое племя превыше всего прочего, и бодрый рассказ о том, как дед ходил на удачную охоту, для них важнее даже, чем разыгравшаяся в то же время эпическая битва двух соседних племен. Но есть один эпос, выходящий за рамки обжитых

кари и опари территорий, выделяющийся среди прочих песен как каменные колонны древних городов выделяются на фоне джунглей. Это сказание о воинах империи Кеш обессмертивших свои имена, и их великой войне против Древних...

Затерянный мир

Для иностранцев самой большой тайной Харибдии является тайна гибели великой империи Кеш. Из обрывочных сведений собранных в анклавах кешитов можно точно установить, что рассказы о её величии — не сказки, да и падение её произошло не в столь уж отдаленном прошлом — немногим более четырех столетий назад.

Летосчисление Харибдии учитывает три великих эпохи, которые минейские ученые соотносят со знакомыми нам эпохами мифов, магии и героев:

- Время природы
- Время власти
- Время сумерек

Анимисты говорят, что следующая, четвертая эпоха будет последней — Время тьмы поглотит человеческую цивилизацию, земля пожрет небо, а Древние вновь вернуться в наш мир.

Время природы

Время великих чудес соотносимое с минейской Эпохой Мифов длилось несколько тысячелетий. Это было время духов, звериных царей, время рождения дженгу, первопредка и первых людей, получивших из его рук знания о окружающем мире и обрел могущество, сумев одолеть и приручить дикую природу.



Кто знает, что лежит за пределами границы карты?

Время власти

Время Власти было эпохой славы и величия людей, временем Меча и Магии. Империя Кеш встала во весь исполинский рост, протянувшись от подножья гор Опар до побережья Срединного моря. Люди везде теснили другие народы прежде всего за счет величайшего дара Ананси — магии.

Но ученики Ананси начали извращать его учение, использовать магию для обмана и подчинения, а не для процветания и мудрости племен. Автократы в погоне за силой обезумели и вступили в союз с некромантами Стигии и вместе, они решили сделать самое ужасное, что только видело небо — освободить из вечной тюрьмы Девять Мерзостей.

Народы Харибдии столкнулись со страшной угрозой — дьявольский союз орд зверолов, злых духов и могучих чародеев создали на вершине Горы Судьбы Желтые Врата, намереваясь с их помощью освободить Древних. Медлить было нельзя и тогда разразилась война...

Великая война

К войскам Кеша присоединились и амазонки и гордые воины опари и неисчислимые племена кари. Пришли и зебраны и дженгу и другие добрые духи, и яростные сражения закипели по всей территории

черного континента и длились долгие годы. Люди не щадили жизни, чтобы их Живая земля не умерла, однако перевес был на стороне зла. Империя Кеш отступала под ударами, пока однажды не рассыпалась кучей обломков, а её столица — Кешан, не пал к ногам завоевателей.

И все-таки харибдийский союз племен устоял — словно раненый лев, он принялся сражаться с удвоенной яростью. Видя, что им не сломить людей, автократы решили, что время пришло.

Желтые врата и девять достойных

Громадный каменный портал был готов, оставалось только совершить жертвоприношение, для чего к его подножью привели десятки тысяч пленных и рабов. Счет шел уже на минуты, когда горстка отчаянных смельчаков — 9 героев под предводительством кешитского принца Тамро из Татамбора: сам принц, его старый наставник-гриот, амазонка, воин опари, двое шаманов кари, дженгу и зебран, прорвавшись сквозь держащих оборону прислужников зла, разрушили ритуал и запечатали Желтые Врата.

Никто не знает как Тамро и его соратникам удалось запечатать врата, но все знают, что именно они спасли Живую землю, и отдали за это свои жизни. Выжить удалось только старому гриоту, который и поведал людям как был спасен мир. Поговаривают, что в образе этого гриота приходил сам Ананси, но, это уже совсем другая история.

Желтые врата сомкнулись, а нерастроченная энергия зла закипела с такой силой, что в вихре клубящегося пламени и летящих камней, из неудавшихся властелинов мира, практически никто не уцелел. Так закончилась Великая война и на землю Харибдии разоренную войной, снова спустился мир. Мир, оплаченный ужасной ценой.

Желтые врата были разрушены остатками армий Кеша, чтобы никогда уже их нельзя было восстановить. Впрочем, нельзя было восстановить и их погибшую родину.

Песни прошлых времен

Харибдийская устная традиция не ведет счет датам, но проводя очевидные параллели, минейские ученые считают, что Кеш погиб примерно 300-350 лет назад, то есть от нас его отделяют примерно 13 поколений. Несмотря на это, сами харибдийцы относят эти события к невероятно древним временам, чуть ли не мифическому прошлому. Таков истинный смысл Времени Сумерек, времени разрозненных племен, разрушенных городов и забытых песен.

За Харибдией

Стигийская империя

Ка уже говорилось, на восток от Харибдии, за Пикам Судьбы начинаются владения стигийских лордов. Место это настолько гиблое, что ни один человек в здравом рассудке не отправится туда на поиски приключений, так что харибдийцев стигийские пределы занимают мало. С другой стороны, обитатели Стигии также не особо пытаются прибрать Харибдию к рукам — возможно, они ещё не отправились от страшного поражения, чашу которого им пришлось испытать несколько веков назад, а может быть (так говорят шаманы) — волшебная и всепобеждающая сила жизни, которой пропитана земля их страны, просто не пускает зло из-за гор.

Гриоты сравнивают Стигию со скорпионом — мудрый человек просто обойдет его стороной, не выпуская из виду, а глупец, решивший его растоптать, серьезно рискует быть ужаленным.

Семь городов Энтопана

Согласно древним легендам кешитов, далеко к югу от Великих Джунглей находится легендарная страна Семи золотых городов Энтопана, земли которой населяют сильные и смелые люди, а величие может соперничать даже с империей Кеш, в период её

расцвета.

Некоторые мудрецы даже считают, что Семь городов, ни что иное, как южная часть рухнувшей империи, которой удалось сохранить государственность и дожить до наших дней. Однако, ни один из отправившихся на юг авантюристов назад не вернулся, и как обстоят дела на самом деле, нам остается только гадать.

Вот, какие сведения сохранили нам древние записи и легенды гриотов о городах Энтопана:

Ахарат - город ученых и дипломатов, остающийся нейтральным во всех распрях, войнах и переговорах между другими городами.

Хаскармус - рай для бандитов и речных пиратов, которым правят тридцать враждующих кланов, объединяющихся только если городу угрожает внешняя опасность.

Иксия — дом непобедимых воинов.

Калаар - домой древней расы мудрецов с головами слонов, известных как маммутепы.

Наумедас - также известен как Город Тысячи удовольствий.

Токсар - город убийц и коварных отравителей.

Иоппа - самый южный, самый загадочный и (как считается) самый богатый из семи городов.

Возможно, сказки о золотых городах, это действительно сказки.

Возможно они действительно существовали, но были уничтожены давным-давно... а может быть они существуют до сих пор, во всей своей славе и мощи, как и многие другие государства *terrae incognitae* Мифики.

Хеттим: Царство пустынь

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, Мир приключений

Комментариев нет

Мифико-Географический справочник: Царство пустынь

Как это увидел и со строгостью и вниманием записал Анагносис из Афин, перевел Эндрю Пирс, и пересказал Александр Фролов

Предостережение



Аристократ Хеттима в церемониальном платье

Хотя мой глубокоуважаемый коллега Анагносис и просил меня настойчиво не лезть с комментариями в его увлекательный рассказ о путешествии и знакомстве с обычаями Царства пустынь, я, при всем уважении и глубоком почтении (попутно преклоняясь перед его красноречием и эрудицией), хочу предостеречь тебя читатель:

Далеко не все факты приводимые Анагносисом бесспорны, и точка зрения нашего рассказчика часто не совпадает с точкой зрения других известных ученых Мифики (в частности, о методах строительства древних пирамид Царство пустынь). С другой стороны, история этой древней земли так далеко простирается во времени, а быть так плотно сплелась с мифом, что доказать или опровергнуть их

скорее всего уже не удастся. С этой оговоркой я больше не смею задерживать вашего внимания и хочу ещё раз тепло и от всей души поблагодарить моего ученого друга за этот чудесный трактат и бесценную информацию сокрытую в нем.

Анаксимандр с Кресса

ВВЕДЕНИЕ

Таинственное, манящее, древнее, непонятное, фантастическое ... вот лишь некоторые из эпитетов обычно применяющихся в отношении описания Царства пустынь.

На протяжении многих веков рассказы об этой стране одновременно и привлекают и отталкивают, почти в равной мере, граждан земли Трех Городов. Цивилизация населяющая эти земли, без сомнения, одна из самых могущественных в известном мире , и одними из самых старых. В народном воображении она предстает в образе громадных пирамид и пышных дворцов, сказочных сокровищ и страшных проклятий, экзотических богов с головами животных и могущественных царей-богов, скрытых от глаз святынь и затерянных городов, погребенных под толщей песка. Однако познания большинства минойцев, я имею ввиду реальные познания, имеют довольно мало общего с реальностью — в подавляющем большинстве случаев их можно назвать «скудными». Пробелы же заполняются как вопиющими противоречиями, так и совершенно дикими фантазиями, не имеющими ничего общего с действительностью.

Я, Анагносис из Афин посвятил всю жизнь, чтобы познать нравы и обычаи этой страны. Всю свою молодость, всю жизнь, сорок долгих лет я был рядом с людьми Царства пустынь, записывал их легенды и обычаи. Мой отец, Стратос Ксенатонский, прекрасный купец и умелый мореплаватель был одним из немногих минойских торговцев, имевших выход к рынкам Птатиса, главного морского порта Царства пустынь, именно рассказы отца вдохновили меня на путешествия. Во время очередного рейса, я вызвался сопровождать его, так началось

мое знакомство с этой удивительной страной лежащей за бескрайними просторами Срединного моря.

Как любой мальчишка десяти лет от роду, я влюбился в пышный блеск и величественные монументы Птасиса. Каким прекрасным он казался мне, и каким неподдельным было моё горе в тот день, когда мы вновь поднялись на корабли, чтобы пуститься в обратный путь. Помню как сейчас — я поклялся, что обязательно вернусь сюда ещё раз, и видят боги — не раз, потом, сдержал эту клятву.

В последние лет десять, с момента воцарения на престоле царя Небептаха II, очень просвещенного, в отличие от своего ортодоксального отца — Менекмхета III, страна стала более открытой для путешественников. Однако заблуждений от этого не стало меньше — поток «исследователей» хлынувших в Царства пустынь приносит порой такие новости или выдвигает настолько необдуманные гипотезы, что сами боги пристыжено опускают глаза. Я больше не могу молчать (особенно после абсурдной монографии Клеонтиды Аргосской об пирамидах царя Неферкура) и должен рассказать все, что видел своими глазами и слышал своими ушами вовремя моих посещений Царства пустынь. Дать всеобъемлющее и наиболее правдивое описание самой загадочной, самой таинственной, но и самой прекрасной из всех стран Мифики (рассчитанное, к тому же, на широкую аудиторию) — такова моя главная цель.

География

Хеттим (дословно «возлережье») — так называется на местном языке та обширная область, что люди земли Трех городов называют «Царствами пустыни». Название это не случайно — ничто, не народы и нации, не великие цари и не боги не оказали столько влияние на формирование этой страны, как Хет — великая река, дающая жизнь огромной пустыне.

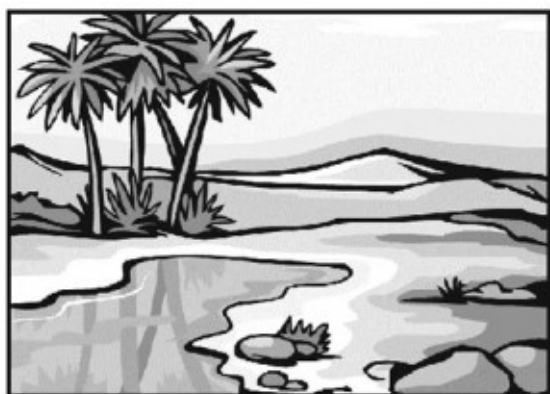
Река Хет

В самом сердце Царств пустыни, с юга на север, величаво катит свои волны великий Хет, река царей. Берущий начало в самом сердце

пустыни, местности черногорье, Хет, ленивыми изгибами, словно чудовищный змей, простирается на семьсот миль и сбрасывает воды в Срединное море (Вадж-Вер, как называют его Хеттимы).

Если верить местным легендам, Царство пустынь не всегда было таким жарким местом — когда-то климат был мягче, а местность была болотистой, с плодородными низинами и густыми лесами. Со временем, климат изменился и плодородные почвы сохранились лишь по берегам огромной реки. Ежегодно Хет широко разливается, заполняя водой все окрестности, а когда его воды вновь отступают, на поверхности остается толстый слой ила, благодаря чему крестьяне снимают здесь рекордные урожаи. «Пояс плодородия» редко где превышает две-три мили по обоим берегам реки, дальше почти сплошь простирается мертвая пустыня. Только в дельте Хета, недалеко от побережья, пахотные угодья достигают более-менее значимых размеров.

Великая пустыня



Оазис в великой пустыне

Оазисы в Великой Пустыне

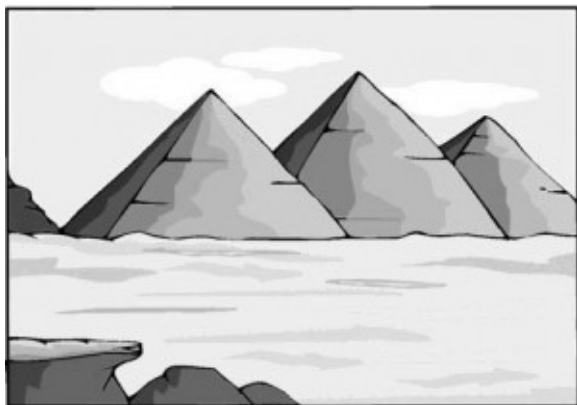
Тут и там по бесплодным равнинам Царства пустынь разбросаны плодородные оазисы. Никто не знает их точного числа, а если учесть то, что дороги в некоторые из них держаться в строжайшем секрете, то можно смело говорить, что о некоторых из них неизвестно даже царям. Редко где можно наткнуться на необитаемый оазис — какие-то населены людьми, некоторые облюбовали убасти и другие пустынные

народы, а в некоторых водятся кошмарные чудовища, ревностно защищающие свою территорию.

Великая Пустыня

Великая Пустыня также известная как «Красная земля» и «Огненное зеркало» — тянется на сотни километров на запад и восток от Хета. Безопасные пути через пустыню можно сосчитать по пальцам, в основном эти маршруты пролегают от одного оазиса к другому.

Труднодоступность долины Хета обеспечило Царству пустынь относительную безопасность от вторжений на протяжении его долгой истории, однако от вынужденной изоляции, сами Хеттимы отличаются довольно нетерпимым и подозрительным отношением к иностранцам. Сама пустыня надежно защищает долину Хета от вторжений, и в те редкие случаи, когда войска завоевателей вторгались в её пределы, это обычно оборачивалось для них катастрофой.



Великие пирамиды Хеттима

На востоке, песчаные дюны Огненного зеркала постепенно переходят в отроги Медных гор (Mountains of Cadmea), называемых так из-за характерного внешнего вида — издали их красноватая поверхность создает впечатление, будто бы сделана из металла. Впрочем, меди здесь действительно очень много, как и других минералов (хеттимы добывают здесь золото, олово, агаты и сердолик), но также много и опасных существ населяющих эти пустынные чертоги, и конечно племена людей-скорпионов, издревле населяющих эти места. Медные горы также являются одним из последних убежищ людей-ястребов,

смелой и благородной расы крылатых гуманоидов, которые чтут эти горы, как важнейшее из божеств.

За пределами

За Медными горами лежит Южное море. На его западном берегу есть немногочисленные форпосты хеттимов, в основном занятые добычей соли, красителей, и жемчуга. Также здесь можно встретить торговцев из Солнечных земель, везущих экзотические грузы с востока, в том числе специй, ладан, ценнейшую древесину кедра, а также шелка и слоновую кость.

К юго-западу от Медных гор расположена местность под названием Чернохолмье — ничейная земля, в основном населенная рассеянными остатками некогда могучих кланов анубов, издревле являвшихся непримиримыми врагами Царства пустынь.

К западу от Великой пустыни, за безымянными, продуваемыми всеми ветрами нагорьями, лежит сердце Стигийской империи; Атас Антар, или Горы ??Судьбы. Согласно некоторым мифам хеттимов, здесь расположена та самая пещера — вход подземный мир, через который Ра спускался в царство мертвых. Очень мало путешественников отваживается заходить в эти негостеприимные места.

На северо-западе Царство пустынь граничит со степной страной [Мидией](#), которую иногда, на минойский манер называют Южной землей. Население Мидии очень разнообразно, основное занятие — морское дело и торговля. Земли современной Мидии раньше населяли харибдийские племена, но в давние времена, в самом начале Эры Магии, сюда пришли воинственные чужеземцы (предания гласят, что они пришли с Солнечных земель) и поработив местных жителей, основали свое государство.

В разные времена истории Мидия покорялась гептархами тритониан, армиями хеттимов, но каждый раз гордый народ населяющий её, отвоевывал свое право на независимость, и на сегодняшний момент это совершенно самостоятельное государство, управляемое потомками Дидо, первой мидийской королевы, правящими из Солоса

— портовой столицы. Как бы там не было, «истинные мидяне» — потомки завоевателей древности, давно уже в меньшинстве на собственной земле, ставшей обителью космополитической смеси народов со всей Мифики — минойцев, хеттимов, харибдийцев и потомков тритониан.

За Мидией лежит Харибда (также известный как Харибдия). Культура местного населения куда примитивнее восточных соседей, её населяют темнокожие народы под общим названием «харибдийцы» и (как принято считать) остатки змеиного народа. Это дикие, в значительной степени не исследованные земли, которые редко становятся объектами внимания других цивилизаций Мифики.

На северо-востоке от Царства пустынь расположена обширная область именуемая Солнечные земли: здесь живут суровые и жестокие люди, которыми правят не менее жестокие и гордые монархи, часто поглядывающие, с вожделием и завистью на земли хеттимов. Уже несколько раз между двумя этими государствами происходили кровавые войны за обладание спорными территориями Медных гор. Тем не менее, как в прошлом, так и в наше время, Солнечные земли — важнейший торговый партнер Царств пустыни. Сильны и другие связи, к примеру, известно, что выходцы Солнечных земель не раз становились царями Хеттима. Одним словом, отношения между двумя странами очень сложны и чрезвычайно запутаны.

Наконец, на севере, естественной границей Царств пустыни служит Срединное море. Жители Хеттима, в общем-то, не самые плохие моряки и большинство из них имеет достаточный опыт навигации на внутренних водах их обожествляемой реки. Но о морских походах они и не помышляют — сама бескрайняя морская гладь простирающаяся докуда хватит глаз, вызывает в сердцах жителей бескрайнего мира песка и камня, тревогу и недоверие. Море не только безжалостно крадет человеческие жизни и корабли, но также выбрасывает время от времени волны безжалостных завоевателей — Тритониан, как это уже бывало не раз в прошлом, одним словом — доверять ему у

хеттимов нет никаких причин.

Двенадцать ном

Больших городов в Царстве пустынь не много, это Птасис, великий морской порт Срединного моря, Амедфа, древняя столица Среднего царства, и Себентос — нынешняя столица и дом правящей династии. Вся страна поделена на номы — районы. Всего номов 12, каждый из них имеет своего губернатора (или Номарха), собственную производственную направленность и своего бога-покровителя.



Номы группируются в три яруса, каждый из которых состоит из четырех номов: ярус Нижнего Хета на севере, в дельте реки, ярус среднего Хета и, соответственно, нижнего Хета, на юге. Кроме того, номы нумеруются с севера на юг (и, в дельте, с запада на восток):

Номы Нижнего Хета

1-й Ном (столица Хавада), в северо-западной части дельты. Хавада — одно из старейших поселений в Царстве пустынь, в прошлом здесь обитали убасти, пока люди их не вытеснили отсюда дальше на запад. этому ному покровительствует богиня Бастет. Самые лучшие певцы и танцоры Хеттима, выходцы из Хавады.

2-й Ном (столица Птасис), на севере дельты. Город очень красив — множество прекрасных зданий, оставшихся ещё со времен Тифонской

оккупации, великий маяк Птасиса и библиотека Тота — украсили бы любой город. Официально, бог-покровитель Птасиса — Тот, но поклонение Тифону здесь распространено не менее, и самый большой храм этого бога хаоса в Царстве пустынь, находится именно здесь. Хотя на папирус распространен по всему течению Хета, самый лучший производится в этом номе.

3-й Ном (столица Со), в северо-восточной части Дельты. Со — оставляет довольно мрачное впечатление, по крайней мере, смотреть здесь совершенно не на что. В течение многих столетий этот город-гарнизон служил стражем царства и защищал его от вторжений. Его бог покровитель Сет, но поклонение Сехмет — богине войны, здесь также очень ярко выражено.

4-й Ном (столица Амедфа), на юге дельты. Амедфа — старая столица Хеттима, во время правления второй династии. Многие из зданий той эпохи (например, Старый царский дворец) в настоящее время совершенно заброшены. Большинство огромных пирамид (в том числе знаменитая Синяя Пирамида) расположены в окрестностях Амедфы, в некрополе Абуса. Бог-покровитель Амедфы — Ра. Самые лучшие ученые и мудрецы Хеттима, как говорят, обитают именно здесь.

Номы среднего Хета

5-й Ном (столица Кебет), известный своим Храмом Роз и покровительством богини Хатхор. Самые дорогие и роскошные мази и духи Хеттима производятся в Кебете. Скот разводимый здесь, также очень ценится.

6-й Ном (столица Он), этот богатый округ на протяжении веков славится дорогими тканями и роскошными одеждами, а также, по общему мнению, Он служит домом лучших ювелиров Хеттима. Его бог покровитель Маат. Он стоит на перекрестке нескольких караванных маршрутов через пустыню и это помогает удерживать ему репутацию передового центра торговли и коммерции.

7-й Ном (столица Себентос). Этот ном в течение двух с половиной

столетий был местом обиталища царского двора. Согласно легенде, полубог Осирис родился именно здесь. Не удивительно, что цитадель почитания Осириса и Исида находится в Себентосе, не смотря на то, что официальным покровителем области является Гор. Самое большое здание в городе — царский дворец Менемкмета II. Здесь производят лучшие в Царстве пустынь вина.

8-й Ном (столица Шадет). Этот ном, своеобразный «медвежий угол» Хеттима, ему покровительствует Меретсегер (Meretseger), страж гробниц. Недалеко от Шадета лежит второй по величине некрополь Царства пустынь, с наиболее древней из всех пирамид — ступенчатой пирамидой Неферкура. Также в этом номе расположены обширные каменоломни, служащие источником строительного материала для всей страны.

Номы Верхнего Хета

9-й Ном (столица Ипетсут). Бог-покровитель этого района — Таурт (Taweret). По общему мнению, самые лучшие акушерки, кормилицы и другая домашняя прислуга являются выходцами из этого района.

10-й Ном (столица Кештор). Хотя Кештор успел в течение короткого времени побыть столицей Хеттима (во время царствования последнего представителя второй династии), этот район и его жители не очень-то почитаются другими жителями страны. Как правило обитатели этого нома считаются заправскими лентяями и дураками, а вопрос «вы не из Кештора?», особенно по отношению к женщинам, рассматривается как чрезвычайно не лестное оскорбление. Бог-покровитель этого района — Хнум, но, увы, несмотря на его покровительство, ремесленников Кештора вряд ли можно отметить за их мастерство.

11-й Ном (столица Ом-Кибор). Бог-покровитель этого района — Собек, но Гор также имеет здесь сильные позиции, что отражается даже в архитектуре — только в Ом-Киборе можно встретить сдвоенный храм, посвященный сразу двум богам. Ом-Кибор славится самыми красивыми ювелирными украшениями в Царстве пустынь.

12-й Ном (столица Персекхмет), самый южный ном Хеттима. Как и Со, Персекхмет представляет собой город-крепость, постоянно готовую отразить очередной набег коварных анубов с юга. Ному покровительствует богиня Сехмет.

Жизнь в Царстве пустынь



Основная часть хеттимов живет не в городах, а в сотнях небольших деревень, которыми усеяны оба берега Реки Царей. Их занятия просты и незамысловаты — подавляющее большинство возделывает землю или рыбной ловлей, хотя почти в каждой деревне есть несколько ремесленников и мастеровых.

Есть в землях хеттимов и те, что водят караваны от оазиса к оазису, нигде подолгу не останавливаясь, а то и просто ведут кочевой образ жизни, скитаясь по пустыням, свободные от воли царей... впрочем, и от излишнего имущества.

Общество Царства пустынь состоит из четырех больших классов: высшего, среднего, нижнего и класса рабов. Царь и его приближенные имеют безграничную власть, их принадлежит всё — от последнего человека, до песка под ногами. Также в высший класс входят: визирь (советник царя), жрецы, книжники, врачи, дворяне и чиновники царского двора.

Только представители высшего класса могут позволить себе большие дома, чудеснейшие украшения, вычурные одежды, и изысканные блюда. Только их дети имеют право на образование. И уж конечно, только высший класс может позволить себе те пышные и прекрасные

в своем мрачном великолепии погребальные обряды, которыми так славится Хеттим. Наконец, представителям «сливок общества» позволено иметь наложниц, и обзаводится двумя, а то и тремя женами.

Торговцы и купцы принадлежат к среднему классу, именно от их благосостояния зависит благосостояние всей страны — звонкая монета в царскую казну поступает почти целиком от товарного налога. Мастера ремесел, артисты и танцоры — также принадлежат к среднему классу.

Самая большая социальная группа страны — низший класс, рядовые граждане, крестьяне и рабочие. В добрые времена они живут вполне сносно, но стоит чему-то измениться, и они страдают в первую очередь. Также, фактически каждый представитель низшего класса может быть призван работать вместе с рабами на больших строительных работах, на которые весьма щедры цари здешних мест. В добровольно-принудительном, разумеется, порядке. Для многих представителей низшего класса, единственная надежда избежать тяжелой работы — стать солдатом.

В самом низу социальной пирамиды стоят рабы и слуги — горничные, садовники и повара и многие другие. Разорившиеся крестьяне, военнопленные — все они пополняют их ряды. В дни первой и второй династий, существовал ужасный обычай — если умирает царь или знатный вельможа, его рабы и прислуга умерщвляются и хоронятся вместе с ним, чтоб служить ему и в загробной жизни. Сейчас эта практика в прошлом — в загробный путь умершего сопровождают лишь глиняные статуэтки слуг, называемые шабтис (shabtis), однако за исключением этой «поблажки», жизнь представителей сословия рабов, не стала легче ни на йоту.

Царские обязанности

Быть царем Хеттима — не самая простая задача. Его день расписан по часам, а сам он часто бывает пленником церемониала устоявшегося веками. Власть в Хеттима передается по наследству и с самого раннего

возраста будущего правителя начинают готовить к этой ответственной роли. Царь — не только управляет страной, но также командует войсками в случае войны и представляет свой народ перед богами.

В круг его обязанностей входит ежегодный ритуал «открытия дамб», когда накануне половодья открываются створки ворот, удерживающих воду от того, чтоб хлынуть в поля и наполнить их влагой. Не смотря на то, что царь — наместник бога на земле, каждые шесть лет он формально «переизбирается» на большом празднике, когда знать подтверждает его полномочия на власть.

Впрочем, большая часть царского времени (и остальных придворных особ) тратится на участие в куда более приятных занятиях: настольные игры (такие, как популярный здесь Сенет), музыку, танцы, и охоту на львов, бегемотов, антилоп и страусов).

Шабтис и Мумии

Среди минойцев существует стойкое заблуждение (а такие авторы как Клеонтида Аргосская, только упрочняют его!), что могилы хеттимской знати охраняют неким волшебным образом оживленные мумии. На самом деле такая практика, безусловно, распространена среди некромантов Стигийской империи, но в Царстве пустынь, это нонсенс. А вот то, что многие гробницы охраняются големами (известными как *шабтис*) — сущая правда. Наибольшее распространение эта практика получила в конце периода так называемого Среднего царства, но недремлющие стражи в почете среди вельмож Хеттима и в наши дни.

Деньги

Основа экономики Хеттима — бартер. Ведение переговоров о стоимости того или иного товара здесь возведено в ранг искусства, и цена вещей может колебаться в очень широких пределах, в зависимости от того, как убедительно доказывают свою правоту продавец и покупатель

Тем не менее, существуют два вида довольно твердой «валюты»: медные монеты (называемые Дебен) и кувшины масла (по пинте

каждый). Кувшин масла равен по стоимости 2-м дебенам. Стоимость некоторых товаров (в дебенах) приводим ниже:

Вещь	Цена	Вещь	Цена
Льняная туника	5	Верблюд	100
Кожаная туника	10	Копье	5
10 буханок хлеба	2	Кинжал	2
Амфора пива	2	Топор	5
Амфора вина	4	Булава	5
Папирус (6 листов)	1	Лук	8
Папирусная лодка	50	Стрелы (шесть)	1
Коза	3	Щит	12
Осел	30	Веревка (30 футов)	2

Одежда жителей Хеттима



Хеттимская модница

Из-за жаркого климата, взрослые хеттимы стараются одевать как можно меньше одежды, а дети вообще обходятся без одежды. Большинство простых жителей страны носят повседневно простые набедренные повязки, короткие юбки, и изредка — легкие туники. Люди классом повыше обычно одеваются в длинные, до щиколоток, одеяния со множеством складок, искусно выделанные из льна. Женщины носят длинные туники-платья с лямками, часто вышитые бисером, иногда дополняемые тонкими накидками.

Самый распространенный цвет одежды — белый, хотя местные жители любят окрашивать её в оранжевый, зеленый или желтые цвета.

Жрецы носят одежды окрашенные в цвета которым благоприятствует их божество-покровитель, а самые знатные жрецы имеют накидку из

шкур леопарда в знак высокого статуса занимаемого в обществе.

По обуви легко определить социальный статус человека — простолюдины часто ходят босиком или обуты в простые сандалии из папируса. Более состоятельные люди любят носить сандалии из кожи, или даже из золота.

Все хеттимы начисто бреют головы, от простолюдина до самого царя. Однако люди «высшего сорта» носят на головах черные парики до плеч сделанные из обычных волос или овечьей шерсти, скрепленных с помощью пчелиного воска. Царь носит поверх парика особый головной убор (*немес*) окрашенный в чередующиеся сине-белые полосы, а в торжественных случаях — корону.

Макияж используется как мужчинами, так и женщинами. Кох — нанесенный черной краской узор вокруг глаз, является привилегией богатых людей. Его нанесение носит и практическую функцию — он помогает глазам меньше уставать от яркого солнечного света.

Большой популярностью у представителей всех классов пользуются различные украшения и амулеты, изображающие глаз Гора (Ваджет) служащий защитой от зла, анкх — символ жизни, амулеты в виде рыб, которые как говорят, защищают от утопления, и скарабеев — хранителей души. Знатные люди обычно не появляются на публике без посоха или скипетра, являющихся символом контроля над хаосом, и как следствие — над ситуацией.

Воинское дело Хеттима

В древности, практически любой житель страны способный держать в руках оружие был при необходимости и солдатом. По указанию царя они приходили со своими пожитками, шли на войну, а по возвращении — возвращались к обычным обязанностям земледельцев и скотоводов. Однако во времена Среднего царства, с появлением профессиональной армии, слово «солдат» стало указывать уже на постоянную профессию.



Хотя гарнизоны стоят в каждом номе, основные силы армии Хеттима сосредоточены в северной части страны (город Со), на юге (Персекхмет), и в столице — Себентосе.

Наиболее распространенное оружие хеттимской армии — луки и копья, однако они также используют для ближнего боя кинжалы, булавы и топоры. Мечи рассматриваются как «иностранный» оружие, потому редко применяются и также редко встречаются.

Хеттимы используют либо очень легкие доспехи (льняной или кожаный панцирь с юбкой), либо обходятся вообще без них, полагаясь только на большие деревянные щиты.

В течение многих столетий армии Царства пустынь сражались исключительно в пешем строю, однако с началом Нового царства в применение активно вошли колесницы, по всей видимости заимствованные из Солнечных земель.

После сражения хеттимы имеют довольно отвратительный обычай — отрубать правые руки поверженных врагов и сооружать из них мрачноватые курганы. Не только в назидание оставшимся в живых, но и ради арифметики — более прогрессивного подсчета количества убитых здесь пока ещё не придумали.

В мирное время армия охраняет караванные пути, осуществляет

полицейские функции, осуществляет сбор налогов и даже помогает с уборкой урожая.

Не все солдаты Хеттима являются хеттимами по крови — ещё со времен Древнего царства здешним правителям не в диковинку иностранные наемники — от военнопленных, перешедших на их сторону, до добровольцев, пришедших искать лучшей доли вдали от родины.

Среди них можно встретить немало мидян, харибдийцев, кандарийцев и даже искателей приключений из Земли Трех городов.

За разговором

Некоторые вполне обыденные фразы и жесты жителей Хеттима могут ввести непосвященных в легкий ступор. Например, не стоит беспокоиться, если с вами попрощаются фразой «желаю тебе умереть дома». На самом деле это выражение уважения, а не зловещая угроза. Ничто не кажется хеттимами более ужасным, чем смерть вдали от своего города, семьи и друзей. Умиравшего на чужбине не похоронят должным образом, соблюдая все ритуалы, тем самым его душа вряд ли сможет избежать опасностей мира мертвых!

Не удивляйтесь, если два человека, будучи в браке, называют друг друга «брат» и «сестра» — это не означает, что пара действительно брат и сестра, т.е. речь идет о родстве духа, а не плоти.

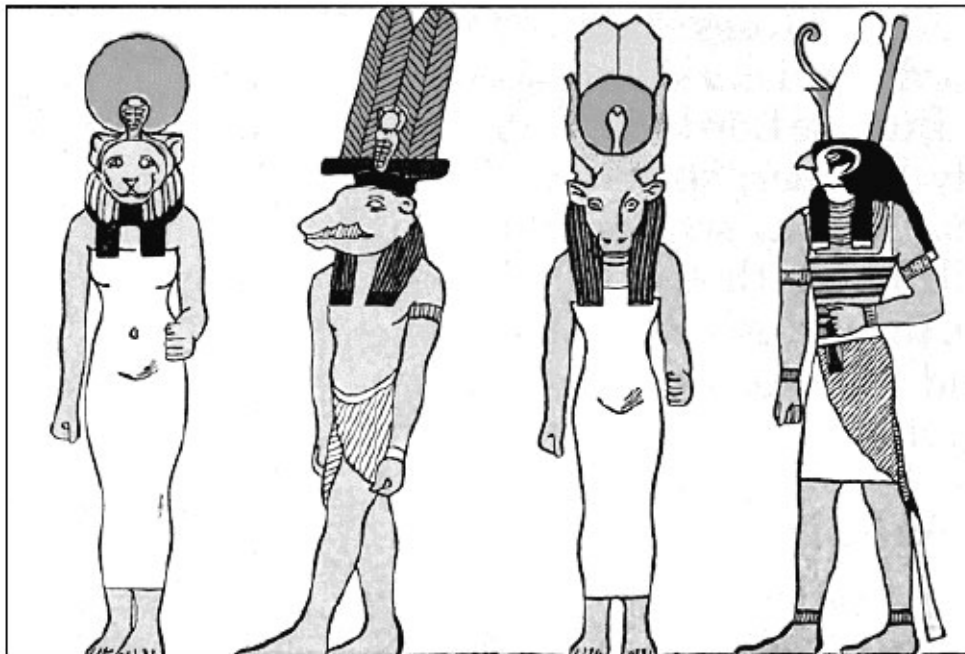
Близкородственные браки в Хеттима — явление вполне обычное, но только среди представителей царского рода (по примеру богов), а не простых жителей.

Наконец, стоит запомнить — очень хорошим тоном и знаком уважения считается фраза-формула «долгой жизни, великой славы и крепкого здоровья» в любом случае, когда упоминается имя царственной особы.

Божества и религия Хеттима

Великий пантеон

Для большинства минойцев, само упоминание о звероголовых богах Царства пустынь становится поводом для смеха и глупых шуток. Менандр Лирийский писал: «как можно обманываться настолько глупыми суевериями?» и с его мнением весьма трудно не согласиться.... При условии, что сам ты знаком с предметом довольно поверхностно. Однако я не так категоричен — совершенно не обязательно верить в чужих богов, вполне достаточно просто уважать чужие обычаи.



Боги элементов Хеттима: Сехмет, Собек, Хатхор и Гор

Буквально каждая деревня Хеттима имеет собственного местного бога. Места поклонения этим незначительным божествам обычно отмечаются небольшим алтарем из сырцового кирпича, на котором находится глиняная статуя, олицетворяющая его. Существуют десятки подобных божеств, каждый из которых имеет четко обозначенные обязанности и роли.

Более важным богам посвящены огромные каменные храмы с золотыми статуями украшенными всевозможными драгоценными камнями.

Никто не может ответить точно на вопрос почему многие из хеттимских богов являются людьми лишь на половину, верхней

частью олицетворяя различных зверей и птиц. Моя собственная версия такова: эти боги просто «перекочевали» в хеттимский пантеон от народов анубов и убасты, населявших в незапамятной древности земли Царства пустынь. Подтверждением этой гипотезы служит и тот факт, что часть богов этих двух народов зверолов, действительно совпадает с хеттимскими, что называется «до последней капли».

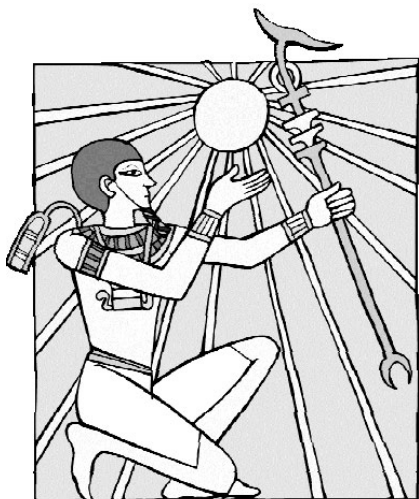
Среди множества богов Хеттима, лишь несколько известно повсеместно, и лишь двое из них являются наиболее почитаемыми: бог солнца Ра , и бог тьмы Тифон. Культы обоих уходят корнями к самым истокам зарождения Древнего царства, и именно противостояние их последователей положило, в конечном счете, конец Первой династии Древнего царства.

В начале Среднего царства, кроме Ра и Тифона, выделились ещё 4 великих божества. Интересно, что каждый из них имел связь с одним из четырех основных элементов: Огонь (Сет), Земля (Хатхор), Вода (Собек) и Воздух (Гор).

Третий «приход» богов случился в середине существования Среднего царства. Это были семь богов (в основном богинь) занявшими третью ступень иерархии хеттимского пантеона. Некоторые из них были переняты у соседних народов, а некоторые в прошлом были незначительными, местечковыми богами хеттимов, но возвысились и получили большую известность. Эти семеро (известные как «Гептида») были: Бастет, Хнум, Маат, Меретсегер, Сехмет, Таурт и Тот.

К концу периода Среднего царства, пантеон из 13 божеств (каждый из которого, кроме Тифона, стал покровителем одного из новом Хеттима) вполне устоялся (с одним исключением, см. Сагу об Осирисе и Исиде, ниже по тексту), и за последние 500 лет, религия хеттимов не претерпела никаких особенных изменений.

Главные божества: свет и тень



Ра в образе человека — очень редкий рисунок

Ра или **Ре** (бог солнца и жизни), царь богов, традиционно считается и первым правителем Царства пустынь, от чего цари Хеттима, считающие себя его прямыми продолжателями, не стесняются и весьма емкого титула: бог на земле.

Ра почитается как великий творец, он обеспечивает плодородие почвы и провожает мертвых царей в подземный мир. Считается, что каждый вечер Тифон, бог тьмы, проглатывает его, после чего Ра совершает путешествие по миру мертвых, и утром вновь возрождается, принося солнце и жизнь обратно на землю.

Ра обычно представляется в виде крылатого солнечного диска, а иногда в образе золотого человека. Его цвет — золотой.

В некоторых частях Хеттима его почитают под именем Птах-Ра, писца. В этом облике, его священный цвет — белый.

Тифон (бог смерти, хаоса и тьмы, Одинокий бог), владыка подземного мира, занятый бесконечной борьбой с Ра. Как бог хаоса, он также связан с океанскими глубинами. Тифон, как правило, изображается в виде темнокожего человека, чье лицо скрыто за черной маской (ходят слухи, что его подлинный лик — нечеловечий и ко всему довольно отвратителен) — и поэтому те кто поклоняются ему, часто зовут его ещё одним именем — «Скрытый». Его священный цвет — черный. Единственный из всех, он не имеет родственных связей с другими, вот уж действительно Одинокий Бог .

Четыре бога элементов

Сет также известный как Сетос (бог огня, змей, и пустыни), старший сын Ра и Сехмет, сводный брат Гора и Хумма, верный союзник Тифона. Сет всегда соперничает с Собеком. Обычно изображается в виде человека со змеиной головой. Почитается народом людей-змей как верховное божество. Его цвет — красный.

Хатхор (богиня земли, плодородия, любви и луны), жена Ра и мать Гора. Хатхор изображается в образе коровы, или как красивая женщина с коровьими ушами. Она почитается жителями Хеттима как кроткая, любящая и нежная богиня. Ее священные цвета — зеленый и (в образе богини луны) серебряный.



Собек — бог с головой крокодила

Собек (бог воды, покровитель крокодилов и реки Хет), младший сын Ра и Сехмет, сводный брат Гора и Хума. Собек всегда изображается с головой крокодила. Обычно он рассматривается в качестве союзника Тифона, но глубоко сидящее в нем соперничество со старшим братом Сетом, часто разрушает совместные планы. Его священный цвет — фиолетовый.

Гор (бог воздушной стихии, покровитель соколов и царей), сын Ра и Хатхор, отец Хумма и Тота. Бог неба с головой сокола является правой рукой Ра и божеством-покровителем царей Хеттима, каждый из которых рассматривается в качестве реинкарнации Гора и часто даже

изображаются с головами соколов. Гор ненавидит приспешников Тифона, а особенно — своих сводных братьев. Именно Гор, как считается, хранит жилища от таких неприятных угроз, как львы, крокодилы, змеи и скорпионы. У людей-ястребов с южных склонов Медных гор, этот бог является верховным божеством. Его священный цвет — синий.

Боги Хеттима и Олимпийцы

Как относятся боги двух пантеонов, а что ещё важнее — их последователи, друг к другу? В последние годы, когда минойцы стали чаще посещать Хеттим, этот вопрос становится все более острым и... спорным. Основных версий три:

Самый популярный (и немного ксенофобский) ответ — боги Хеттима ложные и скорее всего их вообще не существует. Такой точки зрения придерживаются коренные минойцы и ярые последователи богов Олимпа.

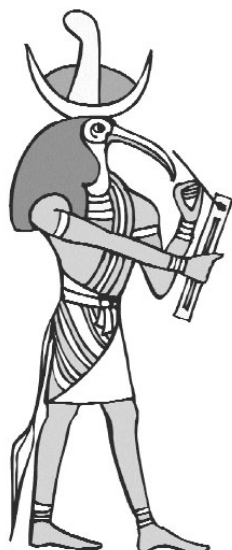
Другая точка зрения — боги Хеттима существуют и даже имеют реальную силу, но разумеется они куда слабее Олимпийцев, к тому же их силы действуют только в пределах Царства пустынь. Как разновидность этого варианта, есть мнение, что хеттимский пантеон представляет собой не богов, а лишь мощных духов-покровителей местностей этой далекой и загадочной страны.

Наконец, ещё одна популярная точка зрения говорит о том, что боги Хеттима, это те же Олимпийцы, просто искаженные неверными представлениями местного жречества до неузнаваемости. Крисипус Малосский сорок лет назад даже составил таблицу соответствия, сопоставив свойства различных божеств обоих пантеонов. Так Ареса он связал с Сехмет, Геру с Таурт и т.д. Даже не смотря на то, что такой богине как Гесте, в этой «классификации» просто не нашлось места, теория заслужила право на жизнь. Среди тех глупцов, кто может представить себе величественную Геру в обличье речного бегемота, а свирепого Ареса в виде львицы, конечно. Лично на мой взгляд, прямые параллели можно провести только между Аполлоном и Ра

(боги солнца) и Гермесом и Тотом (тайные знания и науки).

Маловероятно, что любое из этих объяснений совпадает с действительностью, но абсолютно точно, что любое из высказанных выше мнений как минимум возмутит любого хеттима. Хочу предостеречь любого любителя абстрактно по рассуждать о метафизических материях — местные жители также ревностно чтят свою культуру как и вы свою, и также точно не будут терпеть оскорблений, пусть даже и основанных на обычном невежестве.

Семь богов Гептиды:



Бог мудрости хеттимов — Тот

Бастет (покровитель кошек, богиня музыкантов и танцоров), младшая дочь Ра и Хатхор, жена и сестра Гора, обычно изображаемая в образе черной кошки. Бастет также является верховной богиней народа убасти, связывающих её с Луной. В мифах хеттимов она своенравна, корыстный и непостоянна, иногда выступающая на стороне отца и мужа, а иногда — на стороне Тифона. Ее цвет — черный.

Хумм (бог плодородия, водопадов, рабочих и ремесленников), старший сын Гора и Бастет, брат Тота, обычно изображается с головой барана. По верованиям хеттимов, именно Хумм отмеряет, сколько ила оставить на полях после очередного половодья, поэтому поклоняются ему как бога рождаемости, продолжения рода. Он также почитается

рабочими (за силу ивыносливость), и мастеровыми (особенно гончарами). Есть предание, что именно Хумм сотворил людей. Его священный цвет — коричневый.

Маат (богиня правосудия), старшая дочь Ра и Хатхор. Маат обычно изображается в виде женщины в головном уборе из синих перьев — символе справедливости. Она покровитель визирей и правителей. Ее священный цвет — голубой.

Меретсегер (страж гробниц), дочь Сета и Таурт, представляемая в виде женщины с головой кобры. Она покровитель строителей великих усыпальниц Царства пустынь и охраняет покой их мертвецов. Как и Сет, изначально она была божеством людей-змей. Её цвет — темно зеленый.

Сехмет (богиня войны, болезней и пожаров), любовница Ра, мать Собека и Сета. Обычно изображается в образе львицы. Ее священный цвет — красный.

Таурт (богиня родов), дочь Ра и Сехмет, жена и сестра Сета, любовница и сестра Собека. Таурт обычно изображается как самка бегемота. В древности она рассматривалась как темная богиня, но позже её образ сгладился и сейчас она предстает в качестве довольно мягкого божества. Её цвет — зеленый.

Тот (бог мудрости и исцеления), младший сын Гора и Бастет, брат Хумма. Изображается с головой ибиса. Как бог знаний, он (вместе с Птах-Ра) покровитель писцов. Его цвет — белый.

Одиноким бог



Здесь Тифон действительно напоминает бегемота. Немного.

Минойцев из всего хеттимского пантеона, больше всего интересует загадочная личность Тифона, лицо которого скрыто маской.

Клеонтида Аргосская отмечает, что у хеттимов есть странный ритуал, часто изображаемый на стенах храмов — восходя на царствие, молодой наследник обязательно должен выйти на охоту и с помощью гарпуна поразить бегемота. Поэтому (демонстрируя чудеса женской логики, помноженной на собственную недалекость) она и заключает — истинный облик Тифона, это облик бегемота.

Гораздо более правдоподобной, на мой взгляд, является гипотеза предложенная Трифосом [сСерифоса](#), молодым ученым афинской академии. Он считает, что тайна «Тифонианского зверя» связана с ужасным чудовищем из харибдийских мифов — Хэлефантом, кошмарном существе явно демонического происхождения.

Так это или нет — мы вряд ли узнаем ответ в ближайшее время, и предупреждаю — жрецы Тифона имеют весьма своеобразное представление о степени полезности и нужности изысков, направленных на выяснение истинной личности своего Одинокого бога.

Малораспространенные Культы

Хотя подавляющее большинство хеттимов поклоняются 13 божествам своего пантеона, а также Осирису и Исиде, существует целый ряд меньших богов, поклонение которым распространено только в определенных местах или среди определенных групп людей.

Впрочем, то, что они известны не всем, вовсе не означает, что они малы или имеют мало власти.



Здесь Тифон меньше похож на бегемота. Но больше — на правду.

Одной из таких сект является «Культе Темных Богов», славящий Тифона, Сета и Собека, и верящий, что однажды эта троика возглавит пантеон. Культе Темных Богов восходит ко времени оккупации автократами дельты Хета, но возможно он существовал и до этого. Долгие годы державшийся в тени, он в последние десятилетия проявляет подозрительную активность. Поговаривают, что члены некоторых высокопоставленных благородных семей приняли этот культ и продолжают вербовать новых сторонников.

Убеждения и ритуалы Культа Темных Богов записаны в тексте, известном как Черные скрижали Маду. Некоторые считают, что существование такой книги — досужие выдумки, но многие разыскивают его по всему свету, правда до сих пор поиски не увенчались успехом. Если верить слухам, книга содержит истинную историю сотворения мира и содержит доказательства того, что триада темных богов являются истинными хозяевами земли и неба.

Все известные храмы Культа Темных Богов были уничтожены во время правления Осириса и Исиды — но, опять же, ходят слухи, что скрытые святыни и храмы существуют и поныне. Наказание за приверженность КТБ очень суровы, но сам культ хорошо законспирирован и кроме того, само по себе поклонение Сету, Собеку или Тифону в Хеттине не является преступлением, так что доказать чью-либо причастность к его темным делам — дело чрезвычайно сложное.

Более открытый, по сравнению с Культом Темных Богов, но потенциально не менее опасный — «Орден Света» — секта, поклоняющаяся солнечному богу Атону. Атон отождествляется с Ра (а также с Аполлоном, Митросом и другими солнечными богами). Их подход к пониманию божественной сути кардинально отличается от традиционного — Атон для них не просто глава богов, а единственный бог обладающий реальной силой. Все те, кого считают пантеоном Хеттима, на самом деле — просто разные проявления сути одного

бога, ну или по крайней мере — его слуги, не имеющие реальной божественной власти.

Орден Света это относительно новый религиозный культ (он существует не больше 20-30 лет), но у него уже есть достаточно много приверженцев среди разных слоев населения. Хотя его последователи и не подвергаются гонениям, в обществе приличных хеттимов, говорить о нем не стоит. Ходят упорные слухи, что Накхтанк, принц царской крови, немало симпатизирует ордену.

Из прочих культов, достаточно упомянуть южный культ Сутеха (Sutekh) и культ богини Селкет (Selket) — верховной богине народа людей-скорпионов, имеющий некоторое влияние в восточной части дельты.

Клеонтида Аргосская утверждать, что два эти божества в прошлые времена были почитаемы во всем Хеттуме, наравне с другими богами Гептиды (в то время называемой Эннеадой), но лично мне никаких доказательств подтверждающих это утверждение, не встречалось.

Проклятие Сутеха



Сутех — бог ориктеров. Или замаскированный Сет?

Одним из наиболее своеобразных богов, что встречались мне во время путешествий по Царству пустынь, был Сутех — древнее божество с головой муравьеда, верховный бог племен ориктеров. Самих ориктеров, тоже никак нельзя назвать «обычными»

зверолоудьми. У хеттимов сохранились предания, что некогда, в начале Эры Мифов, племена ориктеров были объединены в мощную империю, простиравшуюся на обширные пространства Царства пустынь, а может быть и за его пределы.

Сейчас ориктеры влачат довольно жалкое существование, и о былом величии не напоминает ничего кроме древних легенд и.... имени Сутеха. Этому богу до сих пор поклоняются на южных и восточных окраинах Хеттима, примерно в тех же местах, где ещё можно повстречать остатки древнего народа людей-муравьедов.

Из тех же историй, ещё сохранившихся в памяти людей, мы знаем, что цивилизация ориктеров пала из-за гордыни её основателей. Они слишком часто говорили о своем превосходстве перед другими расами, но всё меньше связывали эти достижения с Сутехом. Однажды их бог прогневался, что трижды проклял своих детей. Страшные бедствия постигли ориктеров одно за другим — лишь каждая третья женщина их племени теперь могла родить ребенка, и лишь двое её детей могли родиться здоровыми. В третьих, Сутех наслал на свой народ ужасную чуму и ненависть змей, которые, как говорят, ненавидят ориктеров и в наши дни.

Очень скоро эти напасти почти под корень извели некогда могучий народ, и их земли стали добычей завоевателей. Собирая по кусочкам предания, во время одного из путешествий по югу Хеттима, я пришел к весьма интересным выводам (Клеонтида может думать по этому поводу всё, о чем пожелает) — образ Сутеха так часто перекликается с преданиями змеиных народов, что есть все основания полагать (и умница Анаксимандр разделяет ту же точку зрения), что Сутех и Сет — одно и то же лицо.

Сага об Осирисе и Исиде



Осирис и Исида

Как уже отмечалось ранее, за последние пол тысячелетия хеттимский пантеон пополнялся только один раз. Тогда не небесный престол зашли сразу двое, имя им — Осирис и Исида. Сага о них (впервые записана во время царствования Менемкхета I, примерно 250 лет назад) рассказывает о самом трагическом и ужасном времени Хеттима — последней части Эры Магии, когда со всех сторон в пределы Царства пустынь хлынули полчища завоевателей. Страна оказалась разделена надвое — на севере властвовали автократы острова Тифон (ныне — Тритон), юг был в руках кланов свирепых анубов. Три поколения жителей страны сменилось, пока, словно маяк разрывающий глухую тьму ночи, на свет не появились два человека, которым суждено было изменить всё.

Осирис был наследным принцем Хеттимов, как гласит история, его родителями были последняя представительница первой династии, и первый принц второй. Рожденный втайне, он был воспитан вдали от посторонних глаз, и только по достижению совершеннолетия, ему была открыта тайна рождения. Первая попытка сбросить иго автократов чуть не стоила ему жизни. Дорога поражения увела его далеко на восток, в Солнечные земли, где во время странствий, ему встретила принцесса Исида — дочь царя Бенилпала III, колдуна-царя Иштара. Исида тоже была очень сильной колдуньей, она полюбила Осириса и убедила отца помочь юному царевичу, лишенному престола. Вместе, они выступили против автократов из

Птасиса и разгромили их армии. Хеттимы сплотились вокруг Осириса и его прекрасной принцессы, казалось вот-вот враги будут навсегда изгнаны из страны, но во время решающей битвы, верховный автократ Неймон Гордый взмолился о помощи в Сету, и коварный повелитель огня не замедлил явиться на зов. Сет бросил вызов Осирису — смертному, и тот принял его. Доблесть и смелость его были так велики, что три раза ему удалось нанести Сету страшные удары, но итог схватки был предreshен — ни один из жителей Мифики не может победить в честной схватке бога...

Усталый и израненный, Осирис пал под ударами змеиного бога и умер на руках Исида. Неймон уже готовился праздновать победу, но тут же понял свою ошибку, когда Сет бросился на него и разорвал на части. Затем он окинул оставшихся в живых автократов своим леденящим взглядом, и те один за другим мертвыми повалились на землю. Сет обернулся туда, где безутешная Исида рыдала над телом Осириса, медленно склонил голову, и исчез.

«В течение шести дней и шести ночей Исида сидела неподвижно над телом возлюбленного и молчала. Никто не смел приблизиться к ней, и даже непонятно было — жива ли она сама». Она и вправду находилась в этот момент между жизнью и смертью — дух её отправился в чертоги богов, в священный Зал суда. Многие трудности ждали её в пути, но смелость и любовь помогли преодолеть все опасности. Добравшись до цели своего путешествия, Исида обратилась к Маат словами красноречивее Тота, более страстными чем Хатхор и более убедительными, чем речи Гора. Сет, выступающий обвинителем во всех делах против смертных на Великом суде, сидел в молчании, подобно каменному изваянию.

«Наконец, Маат подняла руку:» Довольно. Боги слышали тебя. Мы отпустим Осириса из мира мертвых, и ты будешь жить с ним в мире живых — все время, что отпущено смертным. Затем, вместе, вы должны будете вернуться к нам — и занять свое место среди бессмертных. Такова воля богов».

«На седьмой день Исида открыла глаза, и узрела, как раны Осириса стали затягиваться, пока не закрылись совсем. Затем Осирис вздохнул и открыл глаза. Всего семь лет царствовали они в мире и благоденствии на земле, перед тем как вознестись в вечное царство на небесах».

Легенда гласит — сын Осириса и Исиды, Хоранкор, родившийся в Иштаре, стал первым правителем Третьей династии Царства пустынь. Его божественные родители до нынешних времен считаются покровителями царского рода.

Сказание обрывается на этом месте, и мы не знаем ни как умер Осирис, ни где был похоронен. Как бы там не было, до сих пор его и Исиду почитают во всем Хеттимае, как если не равных, то во всяком случае, стоящим в одном ряду с остальными богами, бессмертных.

Миф о сотворении Хеттима



Хеттимы считают, что Ра, бог солнца, создал Вселенную из горы поднявшейся на заре времен над водами первичного хаоса, олицетворением которого был и остается Тифон. Поначалу всюду царили мир и благоденствие, однако Ра был обманут Тифоном, заманившим его в огромную пещеру, служившей входом в подземный мир. Тогда на землю спустилась кошмарная тьма, но отважный Гор спустился вслед за отцом, одолев на пути Собека и Сета, помощников Тифона, и вызволил Ра из заточения.

Дорогой ценой обошлось им это приключение — Гор лишился правого глаза, а Ра, с тех пор должен проводить половину жизни в мрачных чертогах подземного мира — каждый кто посетил его

пределы, должен оставить здесь что-то очень важное.

Прошли годы и однажды Хумм создал первого человека, вылепив из глины на своем волшебном гончарном круге. Хумм сделал его во всем похожим на Ра. Но это не было его первым творением... первым было существо во всем похожее на него — Хумма. Минотавр. Если верить легендам хеттимов, то именно общее происхождение и лежит в основе непримиримой ненависти, что с древности и до наших дней имеют первые и вторые дети Хумма друг к другу.

Хотя Ра и понравилась работа бога-ремесленника, с годами он все более приходил в уныние, видя несовершенство людей. Слишком похожими они были на него внешне, и слишком отличались внутренне. Ра приказал Секмет, богине войны, болезней и пожаров, извести человеческую расу. Ох и хорошо поработала Секмет! Скоро и людей-то на земле осталось столько, что взмахни она рукой, и их бы не стало. Но гнев Ра уже утих, однако богиня войны не желала останавливаться, и тогда солнечный бог пошел на хитрость — пригласил Секмет на пир и лил ей пиво в чашу до тех пор, пока забыв обо всем на свете, богиня не погрузилась в сон, а когда она проснулась, то начисто забыла о том, что делала накануне. Фестиваль возлияния — один из самых почитаемых ежегодных праздников Хеттима, посвящен именно этому событию.

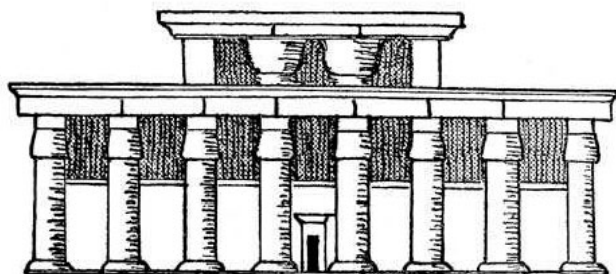
Другая история рассказывает о ссоре между Ра и Тифоном — виновника того, что большая часть Хеттима представляет собой безжизненную пустыню. Согласно этому мифу, изначально Тифон был богом бурь и дождей, и с Ра у них была договоренность — первый льет небесную воду необходимую для растений, а Ра — дает свет и тепло, необходимые для жизни. Первые дни Эпохи Мифов потому и были временем благодати — вся земля Хеттима была покрыта буйной растительностью и никто ни в чем не знал недостатка.

Но Тифон и Ра поссорились (говорят, причиной ссоры были как раз таки первые люди, сделанные Хуммом, который взял за образец Ра, а не Тифона). В отместку, Тифон просто забрал дожди, и земли Хеттима

постепенно превратились в пустыню, хорошо известную любому путешественнику.

Храмы Царства пустынь

Независимо от возраста и принадлежности, большинство храмов Хеттима имеют одинаковую конструкцию. Парадный вход (так называемый пилон) ведет в открытый внутренний двор, на противоположной стороне которого размещен ещё один пилон, поменьше. За ним открывается гипостильный (т.е. «с колоннами» — прим. переводчика) зал с массивными колоннами, а уже оттуда прихожанин может попасть в ритуальный зал, где находится статуя бога, которому посвящен храм. Статуи как правило сделаны из золота — металла считающегося священным, поскольку считается, что кожа бога солнца Ра состоит из чистого золота. Заметными исключениями из этой практики служат статуи Хатхор, которые обычно делают из серебра и Тифона, изготавливаемые из черного дерева.

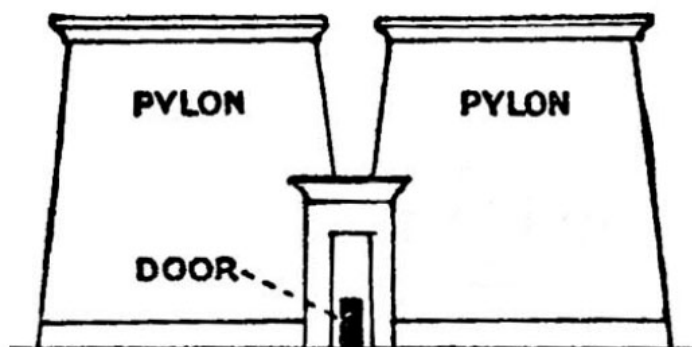


Стены залов, колонны и дворы храмов украшены меньшими статуями и изображениями сцен связанных с божеством-покровителем храма. Храмовые комплексы могут включать не только собственно храмы, но и другие здания: школы, библиотеки, кладовые и жилые помещения для священников, ремесленников и других храмовых слуг. Одним из наиболее важных зданий в храмовом комплексе является «Дом жизни», место где книжники, священники и врачи получают образование и совершенствуют свое искусство.

Религиозные обряды Хеттима очень сложны, а иногда в них участвует все население поселения. В самых важных религиозных праздника непременно участвует сам царь, причем ему отводится роль церемониймейстера. Многие религиозные праздники, по существу,

носят локальный характер, но несколько отмечается повсеместно.

Наиболее важные из них: Фестиваль длинной ночи, отмечаемый в период зимнего солнцестояния во всех храмах Ра и Тифона (хотя ритуалы заметно отличаются), а также Великий День благодарения — праздник сбора урожая, идущий пять (иногда и шесть) дней подряд, и подводящий итог году.



Теперь вы знаете все о пилонах

Великие Храмы Хеттима

Величественный **храм Гора в Себентосе** не самый древний, но самый значимый храм, посвященный этому богу. Его огромные двери инкрустированы золотом и полудрагоценными камнями, барельефы на стенах рассказывают историю эпической битвы Гора с Собеком и Сетом, а также его речь перед Тифоном об освобождении отца (Ра) из царства мертвых.

Самый большой храм в Хеттимае, и вероятно, самый старый из ещё используемых, это **храм Ра в Амедфе**. У входа в храм стоят две огромные статуи Неферкура, второго царя второй династии, сделанные из красного гранита. В задней части храма расположена часовня Птаха-Ра — так называемая «ушная» часовня. Название не случайно — на внешних стенах этой часовни в прямом смысле есть уши, вернее — они вырезаны на каменных блоках. Паломники могут подойти к этим ушам и шептать молитвы прямо в них. Считается, что такие молитвы попадают прямиком в уши самого Птаха-Ра.

Говорят, что просящий иногда получает ответ мгновенно, причем в виде вполне осязаемого (и слышимого другим) голосового сообщения. Его содержание обычно заключается в выполнении

определенной божественной миссии (например, строительство часовни, крупное пожертвование, посещение определенной статуи бога и все в таком духе). Скептики обязательно добавляют, что загадочный голос принадлежит не Ра, а какому-нибудь жрецу притаившемуся за стеной, но вряд ли стоит пускаться в такие рассуждения публично.

Двойной храм Собека и Гора в Ом-Киборе, пожалуй по праву считается самым необычным. Две его части — зеркальное отражение друг друга, каждая имеет свой вход, так что паломники того или иного бога даже не пересекаются между собой. Однако в дни большого трехдневного Фестиваля пересмешника, верующие все вместе собираются в просторном внутреннем дворе, и по давней традиции начинают от души поливать грязью друг друга, а заодно и божественных покровителей противоположной стороны. В последний день фестиваля, не считается зазорным даже кидать камни в статуи бога-антагониста, а так как подобные «ритуалы» частенько выходят из под контроля, то и друг в друга. От массовых побоищ спасают только отряды королевской гвардии, наученных горьким опытом минувших лет, которые в дни праздника проявляют особую осмотрительность.

По общему мнению, самым ярким и красивым храмом Хеттима является **Храм Роз, посвященный богине Хатхор**. Его своды сделаны из нежно-розового, почти прозрачного камня, а храмовые и залы наполнены тонкими ароматами благовоний и музыкой.

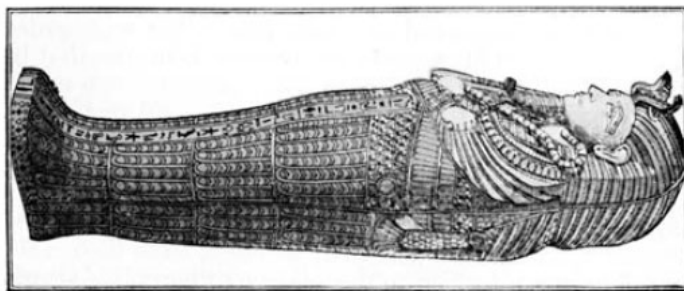
Прилегающие к храму Сады Чаровницы наполнены самыми удивительными растениями со всего мира. Фестиваль благовоний длящийся три дня с момента первого зимнего полнолуния, по праву носит звание самого приятного для глаз (и конечно носа!) зрелища во всем Хеттимае.

Другие заслуживающие внимания храмы Царства пустынь, это конечно же повергающий в трепет своими размерами и стенами из черного гранита Храм Тифона в Птасисе, аскетичный и суровый храм Сета в Со, и всегда шумный храм Бастет в Хаваде.

Смерть и отношение к ней в Хеттимае

Смерть в Царстве пустынь

Напоследок я отложил одну из самых главных и таинственных вещей касающейся жизни Хеттима. Прибегая к поэтическим метафорам, я могу бы сказать, что вся жизнь хеттимов подчинена смерти. Само отношение к смерти у местных жителей сильно отличается от минойского — хеттимы верят, что, когда человек умирает, его дух отправляется в путешествие через мир мертвых. Помощи там ему ждать неоткуда, поэтому и готовиться нужно заранее и очень тщательно.



Процесс мумификации — одно из таинств, о котором жители Царства пустынь очень неохотно делятся с иностранцами. Тем не менее, будучи довольно долго в Хеттимае, я узнал довольно много об этом процессе. Вся процедура занимает около семьдесят дней, и осуществляется специально обученными бальзамировщиками которые начинают с промывки тела покойного крепким содовым раствором, служащим прекрасным антисептиком. После этого из тела удаляются внутренние органы, все кроме сердца, являющегося вместилищем мыслей, эмоций и разума. тело тщательно высушивают в коробе с опилками и пряностями, а затем плотно заворачивают в льняную материю каждую часть тела, читая при этом особые молитвы. Между слоями ткани нередко кладут амулеты, таблички с заклинаниями, и именами (см.ниже), чтобы обеспечить безопасность покойника в загробном мире.

Судилице богов

Одним из ключевых элементов похоронных обрядов хеттимов является убеждение, что до того, как вновь родиться на земле, усопший должен предстать на великом суде богов, под председательством Маат, богини правды и справедливости. Прочие боги тоже будут здесь, они будут говорить как в защиту человека, так и выдвигать против него обвинения. Сет обычно рассматривается как главный обвинитель, а Гор — как главный защитник. Хатхор не обвиняет и не защищает, она стоит рядом и молит о милости, к тому же утешает обвиняемого.

Когда сказаны все слова, Маат кладет сердце покойного на одну чашу весов истины, а на другую — птичье перышко. Если сердце весит больше (грехи переполняют сердце, делают его тяжелым), несчастного пожирает бог крокодилов Собек, и его душа проваливается в бездну- *Дуат*, «другой мир», где она будет бесконечно страдать и скитаться в поисках выхода, под бдительным оком Тифона.

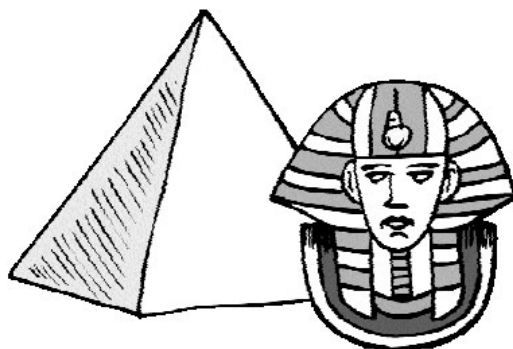
Если сердце умершего легче пера, его проводят в Аменти, «место тростников», где он навечно останется жить в мире и благоденствии. Если Дуат представляется как место бесконечной тьмы и пустоты, Аменти выглядит как «идеальный» Хеттим — огромная река делит напополам благодатный край, поля которого покрыты зеленью, и под недремлющим оком и мудрым руководством Ра, повсюду пасутся тучные стада и бродят невиданные звери.

Имена, язык и календарь хеттимов

Имя человека (*рен*) очень важно в Хеттимае. Имя воспринимается как неотъемлемая часть человека, такая же как тело (*га*), сердце (*иб*), тень (*шеут*), отражение в воде (или изображение) (*кепер*), и душа (*ка*). Все шесть компонентов составляют образ человека, и утрата имени, одно из самых страшных вещей, что может произойти с человеком. Если имя забывается, то душа человека обречена на вечные скитания по миру мертвых — именно поэтому имена записывали многократно и хоронили вместе с телом. По той же причине, хеттимы весьма

хорошо знают имена своих предков и постоянно упоминают их в молитвах.

Не все имена Царства пустынь имеют особое значение, но очень многие и имеют и такое. В обществе с высокой младенческой смертностью, вполне естественно стремление родителей обезопасить ребенка от напастей, в том числе и выбором правильного имени.



«Народные» имена поэтому включают в себя: **Акен** (радость), **Анк** (жизнь), **Джосер** (святой, благочестивый), **Хесет** (удачливый), **Хетеп** (полный (в смысле наполненный)), **Икхер**(проницательный), **Имат** (милостивый), **Имхотеп** (добрый), **Ину** (подарок), **Камос** (данный судьбой), **Кау** или **Ху** (защищенный), **Менем** (терпимый), **Мери** (любимый), **Монту** (воин), **Нактанкх** (хозяин жизни), **Накhti** (сильный), **Нефер** или **Нофрет** (красивый), **Неферка** (красивый душой), **Секхем** (мудрость), **Сенби** (здоровый), **Сетеп** (избранный), **Хепес** или **Хепшут** (богатый, достойный), **Собер** (могучий), **Юсер** или **Вусор** (мощный), **Ямос** (счастлирое рождение) .

Другие имена отражают некое родство с божеством, царским родом (особенно времен первой династии), или «особым» местом, например: **Аментет** (в честь хеттимского рая), **Генемер** (друг Ра), **Хори** (в честь Гора), **Небетгор** (невеста Гора), **Небетра** (невеста Ра), **Саамун** (сын Одинокого, Тифона), **Сахатор** (сын Хатхор), **Сахур** (сын дня, т.е. Ра), **Самек** (сын тьмы, то есть Тифона), **Сатажет**(дочь Ажета, царя первой

династии), **Сатипи** (дочь Ипу, царя первой династии), **Сатсобек** (дочь Собека), **Сатмонту** (дочь воина), **Сатворсет** (дочь героя, бога или царя), **Семергор** (помощник Гора), **Сенинтеф** (в честь **Иниотефа**, царя первой династии), **Сенсутех** (человек Сутеха), **Сенворсет** (сын героя, бога или царя), **Сетепхумм** (избранный Хуммом), **Сэти** (в честь Сета), **Чемеср** (последователь Ра), **Таурет** (в честь Таурт) и **Тут** (в честь Тота).

Третий тип имен это божественные «ответы» на рождение ребенка: **Акенра** (радость Ра), **Амуншет** (скрытый в тени, ссылка на Тифона), **Бастнефер** (красота Бастет), **Хатхоршет** (тень Хатхор), **Геругор** (глас Гора), **Гесхатхор** (любимец Хатхор), **Гесегор** (любимец Гора), **Хорангор** (жизнь Гора), **Горхотеп** (суть Гора), **Инупта** (дар Птаха), **Кепергор** (подобный Гору), **Хуммнахт** (сила Хнумма), **Маахотеп** (суть Маат), **Мерихатхор** (любимец Хатхор), **Меритпта** (любимец Птаха), **Небепта** (господин Птах), **Неферкур** (под защитой Ра), **Нефернет** (божественно красивый), **Набкаур** (защитник Ра), **Птахотеп** (радость Птаха), **Рахенем** (друг Ра), **Ра-Непта** (бог Птах-Ра), **Рахесет** (удача Ра), **Рашепес** (изобилие Ра), **Сехемнет** (мудрость богов), **Сехемра** (мудрость Ра), **Сехемтут** (мудрость Тота), **Сетамун** (тайна Сета), **Юсеркафр** (душа Ра).

Четвертый тип содержит в себе обязательное упоминание священной реки Царства пустыни — Хет. К ним относятся: **Амонхет** (хранящий тайны как Хет), **Менемхет** (терпеливый как Хет), **Мерихет** (любимый Хетом), **Небухет** (владыка Хета), **Неферхет** (прекрасный Хет), **Сахет** (сын Хета), **Саменхет** (рукав Хета), **Собрехет** (могучий Хет).

Наконец, есть и такие имена, которые имеют не явный, но скрытый или давно позабытый смысл. Сюда входит большинство древних имен восходящих к эпохе Древнего царства, например, имена царей: **Аджет**, **Иниотеф**, **Ипу**.

В письменной форме имена знати очень легко отличить от прочих —

начиная с Древнего царства существует правило: после написания имени человека благородного происхождения, вокруг него рисуется овал, известный как кольцо Шену, символизирующее древний знак вечности.

Календарь Хеттима

Ещё в незапамятные времена хеттимы разделили год на двенадцать месяцев, каждый из которых длится тридцать дней. Двенадцать месяцев делятся на три сезона: Половодье или *акхет* (время, когда Хет выходит из берегов и затопляет низины), Зима или *перет* (время, когда засевают землю), и лето или *шему* (сезон урожая). В конце каждого года есть 5 дополнительных дней, не принадлежащих какому-нибудь месяцу, и посвященных 5 главным богам (за исключением Тифона). Каждый четвертый год (високосный) к этим пяти добавляется шестой, посвященный богу хаоса.

Замечания о датировке событий

Система летоисчисления используемая здесь разработана Демосфеном Пиленским, около 90 лет назад. Даты относящиеся ко Второй Эпохе обозначаются как ЭМ (Эра Магии), нынешняя эпоха, Третья по счету, обозначается как ЭГ (Эпоха героев).

Точные даты событий относящихся к Первой эпохе установить невозможно, ведь не один смертный даже не знает сколько точно времени она продолжалась, однако, термин ДП (До Прометей) иногда используется для обозначения хронологии Первой Эпохи. Отличие этой хронологии в том, что она имеет обратный счет — от времени когда Прометей принес огонь людям, до начала Эры магии.

Сами хеттимы ведут собственное летоисчисление и оно сильно отличается от вышеприведенной системы, основываясь на годах правления царей. Система эта весьма запутана, поэтому далеко не всегда удастся соотнести события обозначенные «по хеттимскому стилю» с «минойским стилем». По этой причине большинство дат (старше века) указанных в материалах о Хеттима, достаточно приблизительны.

Язык Богов



Во времена Древнего царства, как и сейчас, хеттимы использовали два «языка»: высокий и низкий Хеми. Низкий Хеми — исключительно разговорный язык, не имеющий письменной формы. Это язык повседневного обихода — в быту, в торговле, в вопросах войны и мира используется именно он. Высокий Хеми или Язык Богов, можно услышать реже — это язык церемоний, судебных заседаний и королевского двора.

Крестьяне составляющие большинство населения не понимают ничего или почти ничего из сказанного на Высоком Хеми, отличающегося богатой лексикой и сложной грамматикой. Только книжники, дворяне и духовенство могут изъясняться на нем достаточно свободно.

В отличие от низкого Хеми, Высокий Хеми имеет письменную форму, но она сильно отличается от любого другого из известных языков. Многие минойские ученые утверждают, что понимают хеттимское письмо, но на самом деле лишь немногие более-менее сносно переводить иероглифы Высокого Хеми.

Я посвятил большую часть своей взрослой жизни расшифровке иероглифов и изучению языка, но до сих пор не могу сказать, что понимаю абсолютно все из написанного, особенно это касается древних текстов принадлежащих Первой династии.

Таких текстов до наших дней дошло сравнительно немного, но

экземпляры особенно ценных текстов бережно сохраняются в царских архивах Себентоса. Изучение древних манускриптов показывает, что Высокий Хеми был знаком хеттимам с незапамятных времен.

Изучение иероглифов Высокого Хеми

Знаки для записи Высокого Хеми называются иероглифами. Сложность их изучения заключается в том, что одни и те же знаки употребляемые в разных комбинациях, дают совершенно разные значения. Некоторые знаки обозначают отдельные согласные, некоторые — звуки или словосочетания, а есть также и такие (т.н. «ключи»), которые задают смысл или тон слову или предложению. Дополнительную сложность создает и то, что гласные вообще не обозначаются в виде знаков.

Всего иероглифов около 700, предполагается, что правильно обученный писарь знаком со всеми ними. Предполагается, что игровые персонажи классов «высшего сословия» (аристократы, священники, элементалисты, волшебники, — естественно, если они родом из Царства пустынь) знают Высокий Хеми на достаточно хорошем уровне. Иностранцы могут обучиться иероглифическому письму соответственно обычным правилам (см.Руководство Ведущего), но только при условии, что одним из второстепенных навыков персонажа является навык «ученый».

История Царства пустынь

Люди реки



История Хеттима уходит корнями в глубокую древность. Нет никаких сомнений, что цивилизация существовала по берегам великого Хета ещё в те времена, когда о минойцах ещё даже не слышали.

Только в отдаленных уголках Солнечных земель, и среди загадочных руин острова Протей, встречаются столь же древние находки.

Хотя некоторые ученые (например, Гелион Серифосский) считают, что наиболее древняя культура Мифики — культура о.Протей, на мой взгляд, первенство здесь принадлежит хеттимам — «людям реки», жителям Царств пустынь. (Примечание: это утверждение тоже не бесспорно — Анаксимандр).

В первой половине Эпохи Мифов, люди постепенно заселяли долину Хета, известную своим благодатным климатом. Предки хеттимов жили охотой и рыболовством, затем научились выращивать зерно и стали заниматься скотоводством. Это были трудолюбивые и изобретательные люди, первыми на Мифике они начали обрабатывать камень, медь, глину, стали заниматься ремеслами. Хет служил связующей артерией страны — туда и обратно по нему сновали небольшие папирусные лодки везущие груз и пассажиров. Несмотря на то, что в каждой деревне поклонялись своим богам, придерживались собственных ритуалов, культурная общность вскоре объединила разрозненные островки людских поселений в государство, которое медленно, но верно, продолжало расширяться на

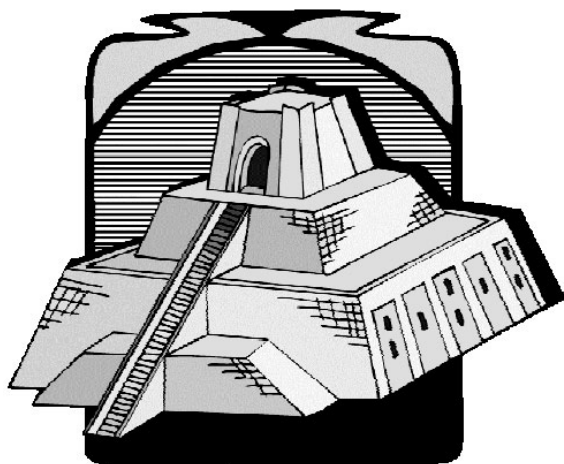
юг.

Вскоре хеттимы обнаружили, что земли вдоль Хета не так пустынные, как это казалось ранее. Расы зверолов — анубов, убасты и конечно людей-змей жили здесь испокон веков и совсем не горели желанием уходить с обжитых мест.

Многие поколения продолжалась борьба за выживание на узкой полоске плодородных почв по обеим сторонам великой реки, но люди постепенно вытесняли племена все дальше на юг. Не малую роль сыграла и взаимная ненависть представителей коренных народов пустыни друг к другу. Люди умело играли на этом, поддерживая при случае, то людей-змей, то анубов в их извечной борьбе. Именно с тех времен и идет слава о коварстве жителей юга, но это скорее была умелая дипломатия, — кое что, в чем хеттимы действительно преуспели.

Государством в полном смысле этого слова, Хеттим стал с приходом к власти первого из великих царей этой страны — Аджета Красного. Это был необыкновенный человек — честлюбивый, мудрый и обладающий феноменальной силой, которую он по слухам получил, одолев пустынного сфинкса, в испытании загадок.

Первая династия и Древнее царство



Мастаба, как она есть

Аджет Красный основал первую династию царства, правившую около

полутысячи лет. За это время сменилось 17 царей, а время их правления сейчас принято называть «Древним царством». В принципе, этими сведениями и ограничиваются наши скудные познания — о некоторых из этих царей мы не знаем даже имен, а некоторые «ученые» даже считают, что все время «древнего царства» представляет собой один большой и неправдоподобный миф.

Впрочем, несмотря на то, что мы почти ничего не знаем о царях первой династии, то что они существовали — факт. Как говорят в таких случаях мои соотечественники «природа не терпит пустоты». Многие из передовых достижений с помощью которых Хеттиму удалось стать одной из первых людских империй — солнечный календарь, развитие искусств, медицины и конечно — письменности, зародились именно во времена Старого царства.

Известные работы Хеттимов

Многие известные литературные произведения были созданы в Царстве пустынь, среди них настоящие жемчужины это:

Царская летопись: «официальная» хронология царствования повелителей Хеттима начиная от Аджета Красного, до нашего времени. Летопись постоянно дополнялась и переписывалась на протяжении веков, поэтому в качестве достоверного исторического источника может восприниматься с большой осторожностью.

Черные Свитки Маду: Возможно их никогда и не было, но если это не так, то свитки, это квинтэссенция знаний и опыта Культа Темных Богов Хеттима.

Книга Мертвых: Одна из старейших работ Хеттима, также известная как Также известный как «Книга идущего за солнцем». Это не книга в полном смысле этого слова, а сборник заклинаний, молитв и религиозных текстов, связанных с обрядами похорон. Книга предназначена для того, чтобы защитить человека в загробной жизни, но возможно найдет практическое применение и в этой...

Книга Скорби: Исторический труд дошедший до нас в фрагментарном виде и рассказывающий о темных Днях Плача, около 700 лет назад.

Литания Ра: Работа преисполненная благочестия, рассказывающая о том, что можно сделать при жизни такого, чтобы после неё, встретить в подземном мире как можно меньше препятствий. Написана, скорее всего около 600 лет назад, во время царствования Неферкура.

Любовная песнь Хатхор: Составленная около 500 лет назад (во время правления Акенра I), эта книга до сих пор служит источником вдохновения для поэтов и лирников.

Сага о Осирисе и Исиде: Частью эпос, частью романтическое приключение, эта книга написана около 250 лет назад (во время царствования Менемкхета I), на основании более ранних устных преданий о героях-полубогах Осирисе и Исиде, положивших конец правлению автархов о.Тритон, в конце Эпохи Магии.

Караванные куплеты: Написанный почти 500 лет назад (во время правления Акенра II), этот сатирический текст рассказывает в стихотворной форме о нелегких буднях представителей различных профессий Хеттима.

Чудесные сказания: Записанные во время правления Менемкхета I эти пять захватывающих рассказов, переносят нас в будни т.н. «Века пирамид» — яркой страницы истории Среднего царства.

Морские скитания: Повесть о приключениях в открытом море, где бедняга моряк потерпевший кораблекрушение оказался на необитаемом острове, в компании гигантской говорящей змеи. Написано около 140 лет назад, во времена правления Амункхета I.

Мудрость Богов: Несмотря на название, это скорее сборник поучений и цитат о том как правильно вести себя за столом, общаться с людьми и соблюдать различные церемониалы. Впервые составлен во времена правления Акенра I.

Война богов

Первые хеттимы хоронили умерших в обычных могилах, ямах вырытых среди горячих песков пустыни, где сухой песок неплохо сохранял тела. Позже, в период Древнего царства, богатые семьи

стали помещать своих мертвецов низкие каменные склепы из мелких камней и кирпича, называемых мастабами. Некоторые из них даже сохранились до нашего времени, однако местонахождение царских погребений первой династии до сих пор неизвестно и остается загадкой. По всей вероятности, время уже давным-давно погребло их под толстым слоем песка.



узурпатор Самех

Несмотря на все свои достижения, народы Древнего царства находились все еще на очень примитивном этапе развития. Сохранившиеся записи показывают, что практика человеческих жертвоприношений была широко распространена и не являлась чем-то из ряда вон выходящим. Кроме того, в каждой деревне и поселке были свои боги, и какого-то общего для всей страны культа не существовало.

Среди царей первой династии почетом пользовались Ра (бог солнца) и Тифон (бог смерти и тьмы), но они были почти исключительно «царскими» богами и не пользовались повсеместным почетом. Борьба между последователями Ра и Тифона и стала причиной падения Древнего царства, за полтора столетия до окончания Эпохи мифов.

Последние два царя Первой династии были братьями: Ра-Нептах и Самех. Первый и старший брат был страстным приверженцем Ра и считал верховным богом его, а младший — также страстно желал видеть на небесном престоле Тифона. Самех в ходе переворота

захватил власть и в течение семи лет удерживал Ра-Нептах в темнице, пока тот не сбежал, и не вернулся спустя некоторое время спустя во главе наемной армии из Солнечных земель. Самех в отместку обратился за поддержкой к кланам анубов и получил их поддержку.

Война между двумя соперниками, получившая название «Войне Богов» — была долгой и разорительной; если верить преданию, она продолжалась в течение сорока лет!

Ра-Нептах в итоге победил, а вместе с ним победил и Ра. Есть несколько мнений на счет дальнейшей судьбы Самеха, самая популярная из которых — последователь Тифона был заключен в темницу оборудованную в недрах первой из построенных, так называемой «черной» пирамиде. На мой взгляд эта версия несостоятельна — нет никаких свидетельств того, что пирамиды вообще строили до воцарения на престоле Второй династии. Также весьма популярно мнение, что анубы в конечном счете предали своего союзника, убили его и разрубив тело на шесть частей разбросали его по пустыне. Ещё один вариант развития событий говорит о том, что Ра-Нептах в итоге простил брата и отпустил на все четыре стороны — заслуживающая внимания версия, учитывая, что Тифон до сих пор является заметной фигурой в пантеоне. Наконец, встречаются и сведения, что после финального сражения, Самех просто исчез, пообещав однажды вернуть потерянный трон.

Триумф Ра-Нептахы был недолгим. Прошло ещё несколько лет и он умер, а вместе с ним умерло и его царство, мгновенно рассыпавшееся на ряд независимых областей и даже деревень, как и в доисторические времена, рассыпанных по всей длине Реки Царей.

Дни Скорби

Последующие сто пятьдесят лет, до конца Эпохи Мифов, были временем упадка и безвластия, когда были забыты и потеряны многие достижения Древнего царства. Это было жестокое, голодное время постоянной борьбы за выживание, люди умирали как мухи, над

землями Царств пустыни стояли непрекращающиеся плач и стенания. Книга Скорби подробно рассказывает о бедствиях обрушившихся на Хеттим, приведу здесь небольшой отрывок из неё:

«Страна наполнена толпами бандитов и бунтовщиков. Когда пахарь идет в поле, он не снимает щита и не расстаётся с копьём. Поля заброшены, повсюду бродит одичавший скот, и люди всем своим видом больше напоминающие животных. Все нечисто: от мыслей до вещей. Мертвецов не хоронят, а сбрасывают в реку, люди бегут из городов, и даже сильные мира заламывая руки стонут: «Если бы у нас была еда!».

Вторая Династия

Тем не менее, Хеттим не сгинул в Тартар. Наступила Эпоха магии, среди людей появились великие волшебники и чародеи, и один из них — смелый полководец по имени Нубкаура, не только сумел собрать небольшую, но неплохо подготовленную армию, но и разбил войска соседей, подчинил своей власти их области и объявил о восстановлении великого государства Царства пустынь. Нубкаура стал его первым царем и положил начало Второй династии.

Царь перенес столицу в Амедфу, где она и находилась большую часть времени отпущенного Среднему царству.



Среднее царство

Эпоха Среднего царства — величайшая эпоха в истории Хеттима, когда культурное и военное могущество государства развилось до небывалых высот и простиралось далеко за границы страны. Власть царей никогда не была такой безграничной, а их статус олицетворения богов на земле подтверждали величественные памятники архитектуры дожившие даже до наших дней — пирамиды.

Царствование Нубкаура длилось около двадцати лет (10 — 30 г.г. ЭМ). После него правил его сын Неферкур, чьи достижения за время сорокалетнего правления (30 -70 г.г. ЭМ) включали расширение границ Хеттима по всей длине реки Хет, а также строительство первой пирамиды, — так называемой ступенчатой пирамиды из Неферкура.

Эпоха пирамид

Самые известные памятники прошлого в Хеттимае — пирамиды, величественные усыпальницы для царей второй династии. Нубкаура был похоронен также как его предки — в мастабе. Неферкура такая ситуация не устроила — по его замыслу, царская усыпальница была

построена в виде шести мастаб-ступеней установленных друг на друга. Как предполагалось, дух царя словно по ступеням взойдет на верхнюю плоскую площадку и поднимется прямо к солнцу. Также пирамида символизировала тот самый остров-скалу, поднявшуюся из океана хаоса, на которой стоял Ра, когда создавал мир.

Последователям Неферкура идея показалась очень удачной, но вот воплощение — далеки от идеала. Уже его сын Сахур I (царствовал с 70-95 г.г. ЭМ) «усовершенствовал» усыпальницу, и построил первую настоящую пирамиду — с 4-я гладкими сторонами. Пирамида Сахура была обшита снаружи отшлифованными блоками белого известняка. Его сын и преемник Юсеркафр (царствовал с 95-132 г.г. ЭМ) построил синюю Пирамиду, самую большую из всех когда-либо созданных, а также три меньшие пирамиды для двух своих жен и старшей дочери.

После Юсеркафра, пирамиды строили и дальше (во время царствования Акенра I, Акенра II и Сахура II), но в куда более скромных масштабах. В общей сложности (считая Неферкура) шесть из девяти царей Среднего царства были похоронены в пирамидах, а ещё одиннадцать пирамид были построены для королев, принцев и принцесс.

Каждый из четырех сторон пирамиды связывалась жрецами с одним из четырех основных элементов — огнем, землей, водой и воздухом, а также с их богами-покровителями, Сетом, Хатхор, Собеком и Гором. Основание пирамиды покоится на хаосе, отождествляемом с Тифоном, а вершина устремлена к солнцу, символизируя связь с Ра. Пирамида таким образом, символизирует баланс элементов, и сил управляющих ими богов.

В строительстве каждой пирамиды принимали участие тысячи рабов и рабочих в течение многих лет. Уже самом по себе подобрать в достаточном количестве строительные материалы и доставить их к месту строительства, оказалось невероятно сложной задачей. Известняковые, песчаные и гранитные блоки сперва вырубались в каменоломнях, затем грузись на баржи, а после, уже волоком — по

суше, доставлялись на стройку (иногда на расстояние до 300 миль).

Сами пирамиды были построены с помощью огромных наклонных насыпей, по которым по бревенчатому настилу, навверх затаскивали блоки и укладывались на место. Так слой за слоем, пирамида постепенно поднималась в высоту.

Внутри пирамиды была сеть проходов, соединяющих погребальные камеры и камеры с сокровищами. Большинство пирамид также содержат ложные проходы, пустые камеры и замысловатые ловушки, предназначенные для уничтожения грабителей.

Империя пустыни

Под правлением царей Второй династии, Царство пустынь вступило в золотой век, максимально расширило свои пределы и находилось на пике могущества. Сахур I, к концу своего правления полностью обезопасил юг страны — его боевые отряды магов прогнали некромантов Стигии, загнав их в Горы Судьбы. Преемник Сахура Юсеркафр завоевал Мидию (110 г. ЭМ), водил армии на восток — в пределы Солнечных земель, и хотя эта компания окончилась ничем, это был первый дальний поход хеттимов за пределы их традиционных сфер влияния. Сын и преемник Юсеркафра, Акенра I (царствовал с 132 по 155 г.г. ЭМ) был ещё более успешен — в ходе третьего похода в Солнечные земли он захватил столицу страны — Кандарию (145 г. ЭМ) и даже приступил к осаде Иштара, и непременно взял бы его, если бы не мор в армии, заставивший его отступить. Акенра I успел ещё не мало повоевать — провел успешный поход против анубов на юге, и даже послал военную экспедицию в Харибдию, лежащую за Мидией, правда история ничего не говорит о том, чем закончился этот поход. За время царствования Акенра I Хеттим украсили 7 новых пирамид, включая «личную» пирамиду царя, лишь немногим уступающую по масштабам отцовской усыпальнице- «синей пирамиде».

С приходом к власти Акенра II (царствовал с 155 по 200 г.г. ЭМ), «ленивого царя», могущество Хеттима пошло на убыль. В его время

построено всего 3 пирамиды — для себя и двух жен, но ни одна из них не простояла и ста лет — все разрушились из-за многочисленных нарушений проекта. К концу его правления восстала и сбросила хеттимские оковы Кандария, а анубы вновь начали тревожить южные границы.

Упадок и падение Среднего царства



принц народа анубов

Акенра II наследовал его старший сын Акенра III, но уже спустя шесть месяцев он был убит своим младшим братом Сахурой II. Это был жестокий царь (он приказал не хоронить брата согласно обычаям, а бросить труп на съедение крокодилам), но к сожалению такой же бездарный как его отец. Сахура II царствовал девять лет (200-209 г.г. ЭМ), но за это время он растерял все завоевания деда и прадеда — Мидия вернула независимость, автархи с острова Тифон высадились в дельте Хета, взяли столицу Хеттима, и оккупировали самые богатые земли царства. Только одна маленькая пирамида была построена во время правления Сахура II, и это была последняя пирамида из построенных на землях Царства пустынь.

После падения Амедфы, в результате заговора неудачливого царя свергли с престола, на который возвели его малолетнего сына Секхемра. Он правил всего шесть лет (209 -215 г.г. ЭМ) из южного города Кештор, а автархи Тифона в это время фактически взяли под контроль половину территории Хеттима.

В 215 году ЭМ, Кештор пал под совместными ударами анубов и

некромантов Стигии. В неразберихе, Секхемр был отравлен собственным визирем Мерихенемом (чье имя, по иронии судьбы, означает «возлюбленный друг»), и был похоронен в чужой могиле. Со смертью этого царя окончилось и время Второй династии.

Разделенное царство



Анубис — загадочный бог анубов

В течение почти ста лет, Хеттим оставался разделенным на две части. На севере господствовали автархи Тифона, столицей которых стал построенный ими порт Птасис. Это было время торжества Тифона — он стал на короткое время во главе пантеона северного Хеттима. Все храмы Ра были переделаны под его молельни, а все другие боги (и Ра) подчинялись ему.

На юге кланы анубов и Стигийцы быстро поссорились и передрались при выяснении того, чья роль в победе была главенствующей, и после короткой войны воины-псы пустыни прогнали вчерашних союзников, оставив весь южный Хеттим под своим контролем. Такая ситуация продолжалась почти до самой Эры Героев, прерываясь короткими и яростными войнами за независимость которые постоянно шли здесь, с переменным успехом. Анубы принесли на земли Царства пустынь свой культ — главным божеством воинов-псов был Анубис.

До сих пор исследователи спорят — кем считать этого бога, самостоятельной персоной или это лишь какой-то известный

«темный» бог в другом обличье. Клеонтида Аргосская склонна видеть в нем проявление Тифона, но по моему мнению (впрочем, относительно Клеонтиды, вы догадываетесь каково будет мое мнение), намного более убедительно звучит версия Пантеоса из Сконноса, заключающаяся в том, что Анубис для анубов — мифический полубог, предок их расы. Хотя на землях Хеттима и построено несколько храмов в его честь, сами хеттимы никогда не поклонялись этому странному богу с головою шакала.

Царствование Осириса и Исиды

В последнем десятилетии Эпохи Магии, Хеттим возродился в блеске славы, и его новое рождение тесно связано с именами Осириса и Исиды, легендарными героями, полубогами, сумевшими одолеть даже смерть. За время своего краткого, но славного царствия (293-300 г.г. ЭМ) они изгнали автархов с севера Хеттима, нанесли сокрушительное поражение анубам на юге и воссоединили разделенную на две части страну.

Третья Династия

После ухода Осириса и Исиды в небесное царство, и окончания Эры Магии, анубы снова собрали силы и обрушились на юг Царства пустынь. В этот раз им не удалось продвинуться слишком далеко, однако обстановка на юге была жаркой как никогда. Новой династии (третьей по счету) досталась разоренная войной и напастями, нищая страна. Все силы первых трех царей этой династии (Горангор I, II, III, каждый из которых правил в среднем по 25 лет) ушли на то, чтоб привести в порядок то, что осталось от предшественников, привести к покорности своевольную аристократию и навести порядок в делах. Они не строили пирамид и были похоронены по старому обычаю — в масштабах.

Четвертый царь, Менемкхет I (75 -120 г.г. ЭГ), взялся за дело более энергично. Хеттимы наконец-то прогнали анубов, разрушили храмы Анубиса, и весь Хеттим впервые за полтора столетия вздохнул с облегчением — время завоевателей кончилось, настало время Нового

царства.

Новое царство



Амункет I, будущий повелитель морей

Объединив Хеттим, Менемкхет построил новую столицу — Себентос, расположенный в среднем течении Хета, аккурат посреди страны, в том месте, где якобы был рожден Осирис, культ которого при этом царе стал доминирующим. Менемкхет также стал первым царем похороненным по-новому, в так называемой «Скрытой Долине».

Всерьез обеспокоенный тем, что гробницы многих его предшественников были разграблены, Менемкхет решил избежать подобной участи. Однажды, повстречав в Медных горах уединенную лощину, царь придумал простой выход из ситуации, и с тех пор каждый царь Хеттима пользуется тем же способом — в пределах Скрытой Долины работают только немые рабы, а после завершения работ, делается все, чтоб они не могли рассказать кому-то об увиденном.

При Менемкхете I, его сыне Небептахе I (120-160 г.г. ЭГ) и внуке Сетамуне I (160 -190 г.г. ЭГ) Хеттим превратился в процветающую державу. Все они были весьма мудрыми и осторожными царями, поэтому не лезли на рожон и не предпринимали попыток войны с соседями, предпочитая мирное развитие.

Зять и приемник Сетамуна, Амунхет I (190 -225 г.г. ЭГ) сильно отличался от предшественников. Образцом для подражания себе, он избрал Акенра I, и по его примеру провел несколько военных экспедиций в Солнечные земли и Мидию. Хотя походы на восток не

были особо удачными (но и провальными не были), в Мидии Амунхета ждал успех — ослабленное почти столетним владычеством тритониан, государство легко пало под ударами завоевателей. Так Мидия второй раз попала под владычество Хеттимов.



Небентах — нынешний правитель Хеттима

Амунхет начал то, на что никогда не замахивались цари Пустыни царей — строительство морского флота, для чего были привлечены лучшие корабли Мидии. В какой-то момент он решил закрепиться на северном берегу Срединного моря, невзирая на протесты минойцев. В конечном счете хеттимский флот был разбит объединенным флотом Земли Трех городов в 223 г. ЭГ, после чего последовало уже минойское вторжение в дельту Хеттима. Армии Трех городов не задержались долго в землях Царства пустынь, ограничившись сожжением вервей Птасиса и разрушением его укреплений, после чего минойский флот отбыл на родину. С тех пор хеттимы уже не строили флот и распрощались с идеей сделать свою страну могучей морской державой. Сам Амунхет не выдержал крушения своих планов и уже в следующем году умер совершенно сломленным человеком.

Его сын Сетамун II (царствовал 225-244 г.г. ЭГ), был слабым правителем и никудышным стратегом. Его время отмечено несколькими не слишком удачными экспедициями против анубов на юге, а также довольно бессмысленным конфликтом с народом убасти,

которых он пытался выжить из нескольких крупных пустынных озисов, в котором хеттимы были бесславно биты. В придачу Сетамун II не оставил наследника мужского пола и после его смерти на престол царства, к ужасу придворных, взошла его дочь — Нофрет (244-259 г.г. ЭГ).

Царствие молодой королевы началось не слишком удачно, но в конечном счете Нофрет показала себя как исключительно мудрая правительница, отказавшаяся от завоевательной политики отца и принявшаяся за развитие торговли с сопредельными государствами. Хотя время её правления не отмечено военными конфликтами, власть она держала железной хваткой, и государство процветало все годы пока она сидела на троне. Однако Нофрет совершили ошибку — не желая делить власть ни с кем, она так и не вышла замуж, и не родила наследника. После её смерти это дорого обошлось народу Хеттима.

Гражданская война

После смерти Нофрет, в борьбе за трон сошлись два претендента — Амунхет II и Собрехет, оба имевшие формальные права на власть, являвшихся потомками Менемхета I и дальние родственники Нофрет.

Амунхет обосновался в древней столице хеттима — Амедфе и установил контроль над дельтой Хета, в то время как Собрехет правил из Себентоса и полагался на население юга страны. Война между соперниками продолжалась в течение шести лет (259-265 г.г. ЭГ), и сильно истощила ресурсы страны. За это время Мидия вновь сбросила ярмо зависимости от Хеттима, а сама страна уже в который раз выпала из обоймы великих царств Мифики.

В конце концов, Собрехету удалось победить и распространить свою власть по всему Царству пустынь. Он правил страной ещё восемь лет, и вошел в историю как довольно деспотичный и непопулярный правитель. Собрехет был убит в результате дворцового переворота, в результате которого на трон взошел его сын, Менемхет II.

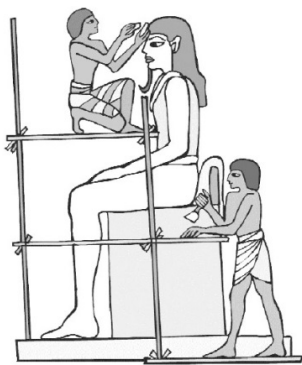
Новейшая история

Менемхет II (273-294 гг.ЭГ) и его сын и преемник Менемхет III (294-330 г.г. ЭГ) отличались весьма консервативными взглядами и придерживались изоляционистской политики в отношении соседей. Во время их правления было несколько незначительных пограничных стычек с Солнечными землями и кланами анубов, однако других значимых событий не происходило, и всю обстановку царившую в Хеттимае времен их правления, можно охарактеризовать как «стабильно удовлетворительное» состояние. Не было ни выдающихся достижений, не передовых открытий, в отличие от времен предыдущих царей Третьей династии.

Торговля с другими странами жестко контролировалась государством, иностранцев пускали в страну строго под присмотром сопровождающих, и то, жить им разрешалось только в пределах городских стен Птасиса. Все изменилось с приходом к власти Небептаха II в 330 г. ЭГ, четырнадцатого царя третьей династии. За десять лет его правления многое в Хеттимае изменилось в лучшую сторону — полицейские функции государства были сокращены, иностранцы вновь могли свободно въезжать в страну. Его сын — Нактанх, весьма прогрессивный молодой человек, стал первым принцем Хеттима, выехавшим за пределы государства не с войском, а с целью повидать мир.

Тем не менее, не является секретом, что младший брат царя — Сехемнет выступает против подобной политики, тем более, кто-то настойчиво подогревает слухи о том, что Менемхет III хотел, чтобы власть унаследовал именно младший сын, но благодаря интригам Аментети, матери Небептаха II, на престол взошел старший. Царица Аментети все ещё жива и пользуется значительным влиянием в обществе.

Эпилог



Вот и подошел к концу мой рассказ. Конечно все что вы узнали — лишь малая и очень поверхностная часть знаний о Царстве пустынь. Тем не менее, я надеюсь, что это краткое введение даст читателю некоторое представление об образе жизни, культуре и манерах жителей Хеттима, хотя конечно ни одна книга не заменит личного знакомства с предметом. Возможно мой скромный рассказ разбудит в читателе дух искателя приключений и побудит его оставить родной берег, чтобы отправиться в путь по Срединному морю, к манящим берегам далекого Хеттима. Вы будете вознаграждены, не сомневайтесь — не только баснословные сокровища ждут вас впереди, но масса интересных историй и великих чудес. Это я вам гарантирую!

Анагносис из Афин

Загадки Хеттима

Синяя пирамида Юсеркафра

Синяя пирамида царя Юсеркафра — крупнейшая из построенных пирамид, и скорее всего крупнейшее сооружение, возведенное трудами человеческих рук. Её внутренняя планировка под стать размерам — внутри скрыт целый лабиринт из шести уровней. Достоверно известно, что ещё не один грабитель не проник в её древние тайны. Царь Юсеркафр был отличным воином и имел репутацию жестокого тирана, поэтому можно не сомневаться — в её недрах покоятся несметные сокровища и самые смертоносные ловушки.

Синюю пирамиду возводили в течение 25 лет, своим необычным

внешним видом она (и три меньшие пирамиды, неподалеку) обязана особому сорту голубого известняка, которым облицованы её стены.

Затерянный город Упуаут

Не скоро забудет народ Хеттима ужасное нашествие кланов анубов с юга, когда весь южный Хеттим оказался на целых сто лет под властью завоевателей. Анубы правили из крупного города-крепости, на их языке называвшийся Упуаут.

В период своего расцвета Упуаут был больше Амедфы и Птасиса вместе взятых, но после изгнания анубов, город был предан забвению и вскоре занесен песками. Со временем из человеческой памяти стерлось даже место, где он раньше находился... но торговцы с картами указывающими «точное расположение мифического и легендарного города Анубиса» не перевелись на землях Хеттима до сих пор.